Caştigaţi cu LEVEL premii, CD cu cele mai noi demo-uri, filme, update-uri!

International Game Magazine

T.P. Aprobat R.A.P.R. Nr. 103/DC/026/1998 Valabil - 1998 -

LEVEL

Nr. 9 Iunie 1998

18.000 lei

Motorhead

- viteză şi suspans în simulatorul anului

Incoming

- atac aerian în toată splendoarea

Force FX

- joystick-ul viitorului

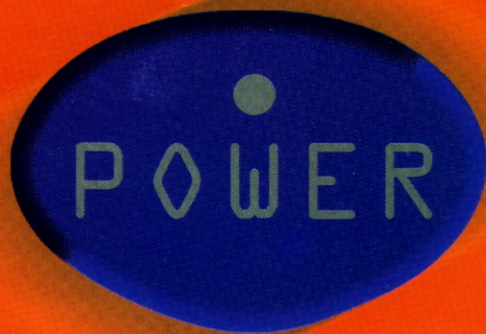
Ed Hunter

- violenţă şi extravaganţă în stil Iron Maiden

Starcraft

- seria Warcraft continuă în spaţiul interstelar

Burnout: Drag Racing ● Croc: Legend of Gobbos ● Deer Hunter ● Descent: Freespace ● Dominion: Storm Over Gift ● Formula 1 '97 ● Grand Prix Legend ● Hardball 6 ● Industry Giant ● Jazz Jackrabbit 2 ● Judge Dredd Pinball ● KKND Krossfire ● Liberation Day ● Motorhead ● Outwars ● Seven kingdoms Ancient Adversaries ● Terra Victus ● World Cup 98 ● XCOM: Interceptor ● Might & Magic 6



Switch on Success

ifabo BUCHAREST

International Trade Fair
for Computers
Software
Telecommunications
Electronics and
Office Organisation

Fifth Edition

September 29 - October 3, 1998

BUCHAREST - ROMANIA



ORGANIZER:
EXPORT CONSULT
VIENNA-BUCHAREST
Tel: 01-3304549, 3304554
Fax: 01-3304664

developed by



Războiul platformelor

Îşi aduce cineva aminte de Spectrum? HC vă spune ceva? Majoritatea gamerilor care au lucrat cu asemenea antichităţi îşi pot aminti cu uşurinţă minutele sau mai precis interminabilele sferturi de oră necesare încărcării unui joc. De atunci au trecut ani sau, din perspectiva evoluţiei tehnicii de calcul, secole întregi. Comenzi de genul *Load ""* ţin acum de domeniul miticului şi al preistoricului, fiind întâlnite doar prin manualele prăfuite uitate prin cine ştie ce sertar...

Anul 1998 este şi va fi în continuare martorul unei adevărate revoluţii. Cu toţii ştim de cursul urmat de procesoare, de plăcile grafice şi de sunet etc. Ştirile sunt pe de o parte îmbucurătoare (tehnologia mai sofisticată implică grafică şi sunet mai bune). Pe de cealaltă parte însă, această accelerare a ritmului de dezvoltare aduce după sine upgrade-uri despărţite de intervale de timp îngrijorător de mici, la preţuri îngrijorător de mari. Şi totuşi, există soluţii...

Discuţiile în ceea ce priveşte competiţia dintre console (în principal Nintendo 64, Sega Megadrive şi Sony PlayStation) şi PC-uri sunt tot mai dese. Nu de puţine ori contactele dintre cele două mari tipuri de platforme sunt explozive. Producătorii din ambele *„tabere"* concurează la cel mai înalt şi dur nivel pentru dominarea pieţei. Gama argumentelor folosite pentru atragerea cumpărătorilor este extrem de cuprinzătoare: utilitate, preţ, calitatea graficii şi a sunetului. Cu toate acestea, cel puţin în cazul Europei de Est, PC-urile deţin întâietate, datorită multitudinii de aplicaţii care pot fi rulate în afară de jocuri. Consolele au avantajele lor, fiind mult mai uşor de instalat şi de folosit. Cu alte cuvinte, sunt ideale pentru persoanele care vor să se distreze fără prea multă *bătaie de cap* (a se citi Windows 95, DirectX, 3DFx, 32MB etc.) În plus, preţul unei console performante nu depăşeşte 300 USD, pe când un PC pe care se pot juca decent ultimele apariţii tinde spre aberanta cifră de 2000 USD. Aşadar, nu cred că din acest punct de vedere mai există dubii în ceea ce priveşte alegerea cea mai avantajoasă.

Ameninţător se ridică la orizont următorul semn de întrebare: cum se poate rula un soft de grafică şi animaţie 3D pe o consolă? Răspunsul: nu se poate. De ce? Consola, prin definiţie, este dedicată în exclusivitate jocurilor. Concluzie: PC-ul câştigă (foarte mult) teren din acest punct de vedere. Astfel, preţul relativ ridicat îşi găseşte o motivaţie solidă. Existenţa unui PC în perspectiva unor activităţi complexe şi mai rafinate este un imperativ. Nu mai amintesc domeniile *„serioase"* ca afacerile, managementul sau editarea revistei *Level*...

Acestea nu sunt decât indicaţii destinate orientării în jungla tehnologiei sfârşitului de mileniu. Cu toate acestea, decizia vă aparţine în întregime. Însă pentru moment, să încercăm să mai parcurgem un LEVEL.

LEVEL Team

talon de comandă LEVEL

☐ *DA,* vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1		14.800 lei	
LEVEL Nr.2		14.800 lei	
LEVEL Nr.3		18.000 lei	
LEVEL Nr.4		18.000 lei	
LEVEL Nr.5		18.000 lei	
LEVEL Nr.6		18.000 lei	
LEVEL Nr.7		18.000 lei	
		TOTAL:	

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

4/98

Am plătit .... lei în data de .... prin ☐ mandatul poștal nr. ....
☐ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa: d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing": 251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

Câștigă cu LEVEL



1. Care sunt cele trei funcții de bază îndeplinite de placa Video Highway Xtreme?
- ☐ Placă grafică, tuner TV, captură video
- ☐ Tuner TV, captură video, tuner radio
- ☐ Captură video, editare audio, teletext

2. Placa Video Highway Xtreme este oferită de firma:
- ☐ Multinet
- ☐ Haslo
- ☐ Mintoe

3. Care este jocul lansat de curând care permite rularea lui cu o viteză de 50 de cadre pe secundă:
- ☐ Motorhead
- ☐ Stracraft
- ☐ Need for Speed II

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

4/98

Semnătura: ....

Read this first! LEVEL

Da, așa este! De acum încolo vom încerca să permanentizăm concursurile. În acest număr aveți ocazia de a câștiga o placă video Xtreme oferită de firma Multinet SRL din Baia Mare. Mai multe amănunte puteți afla despre această componentă în rubrica de quick teste. Data limită de trimitere a acestui talon este 1 iulie. Câștigătorul va fi anunțat în numărul de august! Decupați talonul alăturat, nu înainte de a răspunde la întrebări și de a scrie numele și adresa dumneavoastră, și după aceea trimiteți-l pe adresa redacției noastre. Răspunsurile la întrebări se găsesc în acest număr.

LEVEL - OP 13 CP4,
2200 Brașov
Succes!

News

In Development



Preview

Review

Multimedia

Cheat Codes

Quicktest

Mail

Burnout: Drag Racing - Bethesda/Virgin



Simulator auto foarte original. Ce este mai pasionant: să fi atent la curbe sau să-ţi iei zborul datorită vitezei?

Croc: Legend of Gobbos - Fox/EA

Mai pe scurt: Lara Croft cu coadă. Asta e! Ideea e de a creea un rival al Larei în persoana unui crocodil, recomandat celor mici sau celor plini de umor.



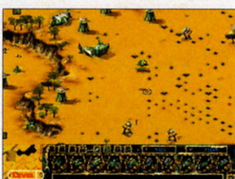
Deer Hunter - Wizard Works

De ce să nu poţi vâna fără să pleci departe, de fapt chiar pe ecranul monitorului. De ce nu? Încercaţi şi luaţi-vă trofeul de vânător. Hm...

Descent: Freespace – Interplay

Acest nou joc din seria Descent arată mai mult ca un simulator în spaţiu, la fel cu Wing Commander. Puteţi juca o minicampanie cu 3 misiuni. Ce mai aşteptaţi...

Dominion: Storm Over Gift - Ion Storm/Eidos



Într-un viitor îndepărtat 4 rase se luptă pentru controlul unui artifact. Aveţi la dispoziţie câteva misiuni cu pământenii. Hai Terra!!?

Formula 1 '97 – Psygnosis

Un nou simulator de F1. Ready! Get set! GO!



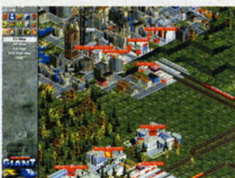
Grand Prix Legend - Papyrus/Sierra

Papyrus, creatorul jocurilor Indy Car şi Nascar Racing, vă aduce un nou joc cu maşini. De data aceasta în anii '60.

Hardball 6 - Accolade/EA

A şasea versiune a faimosului joc de baseball de la Accolade. Nu e mai grozav decât Triple Play 99, dar încercaţi-l.

Industry Giant - I-Magic



Găseşte resurse şi construieşte diferite infrastructuri pentru a le transporta. Vinde-le şi fă bani... Parcă seamănă cu Transport Tycoon, nu?

Jazz Jackrabbit 2 – Epic

Jazz Jackrabbit a fost doar un joc platformă shareware, dar a devenit legendă. Aşadar cu siguranţă sunt destui gameri care vor să joace urmarea ... în care apare şi micul lui prieten Spaz.

Judge Dredd Pinball – Pin-ball Games

Ţi-au lipsit jocurile pinball? Atunci savurează acest pinball inspirat din Judge Dredd.

KKND Krossfire - Beam/Infogrames



O altă urmare, o strategie real-time cu grafică mai bună, unităţi noi şi o nouă tabără – Serie 9 Robots. Dacă ţi-a plăcut originalul o să-ţi placă şi continuarea asta.

Liberation Day - I-Magic

Strategie turn-based, în care te lupţi cu extratereştrii nemiloşi. O urmare a faimosului Fallen Haven.

Motorhead – Gremlin



Nu-ţi place realitatea? Îţi plac simulatoarele nu prea complicate, aşa ca POD? Ei bine Motorhead a fost făcut pentru tine. Arată excelent! Primul joc cu 50 (wow!!) de frame pe secundă.

Outwars – Microsoft

Vă amintiţi de Terra Nova? Outwars nu diferă prea mult. Ia-ţi costumul de luptă, armele mortale şi killereşte toţi extratereştrii!

Seven kingdoms Ancient Adversaries - I-Magic

Versiune nouă de strategie real-time care vă oferă 3 naţiuni, 15 scenarii, teren în timp de iarnă, noi arme şi alte îmbunătăţiri. Să vedem dacă vă place.

Terra Victus – Ripcord



Faci parte dintre rebeli, care se luptă împotriva legilor dictatoriale de pe un Pământ ce a suferit imense catastrofe. Strategie real-time non-C&C.

World Cup 98 - EA Sports

La două luni de la lansarea FIFA 98, EA Sports vă aduce un nou joc de fotbal. Acesta este despre Cupa Mondială din Franţa. Puteţi juca două reprize de 2 minute cu Anglia vs. Brazilia.

XCOM: Interceptor – Microprose



Noi UFO-uri, noi lupte, noi arme – încă clasic R&D, dar de data asta în spaţiu.

Unplayable:

Might & Magic 6 - NWC/Ubisoft

Acesta este un film intro al jocului care ne-a uimit pe toţi. Datorită spaţiului limitat de pe CD am inclus doar versiunea low-res, dar încă puteţi simţi atmosfera...

Shareware:

ACDsee 2.3

Un viewer de imagini foarte rapid, compatibil mai cu toate formatele grafice.

Dos Navigator 1.5.2

Aproape exact după un an apare noua versiune a binecunoscutului DOS Navigator. Dar corectează doar două bug-uri.

FAR 1.51

Program de gestionare a programelor sub W95 foarte bun. Suportă nume lungi de fişier.

Paint Shop Pro 5.0

Program de grafică, similar cu Adobe Photoshop, o nouă versiune.

WinRAR 2.03

O versiune nouă a programului.

VirusScan 3.1.6

Ţi-e frică de viruşi? Instalează VirusScan!

WinAmp 1.9

Cel mai tare player de MP3-uri din lume!

Hothosts:



Daikatana

Din articolul nostru ştiţi despre armele, povestea, monştrii din Daikatana. Uitaţi-vă la pozele acestea noi şi cool.

Duke Nukem Forever

Această continuare, de mult aşteptată, este învăluită în mister şi foarte puţine se ştiu. Ştim că foloseşte acelaşi engine ca Quake II şi că vă aşteaptă glume noi din partea lui Duke.

Fallout 2

Nimic nou despre Fallout 2. Dar ar trebui să fie mai bun decât originalul! Noi arme, personaje, locuri, vei conduce şi maşini în căutarea modulului cu putere asupra grădinii din Eden.

Heavy Gear 2

Un nou joc din seria mech, de la Activision, va folosi un engine nou pentru grafică mai bună, pentru efecte meteorologice. Acţiune în şi în afara clădirilor, teren foto-realistic.



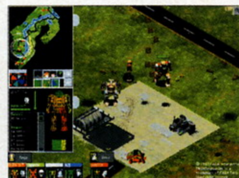
Railroad Tycoon II

Continuarea jocului clasic, cu o simulare de strategie economică mai complexă. Veţi avea zeci de noi mărfuri şi modele noi de trenuri. Suportă reţea. Grafică îmbunătăţită la 1024x768

Prince of Persia 3D

Noile aventuri Prince of Persia sunt bazate pe un engine care permite creearea unui mediu complet 3D. Animaţii noi ale personajului principal şi a altor personaje, noi capcane şi o interfaţă

MechCommander



În acest episod Battletech va trebui să recuceriţi planeta Port Arthur, dominată de clanul Smoke Jaguar. Strategie clasică real-time, dar ai roboţi la care poţi face upgrade-uri.

Warhammer: Chaos Gate

În noul joc Warhammer vei controla 12 Ultrasubmarine, fiecare cu armele lui, cu posibilitatea de a controla şi tancuri (suport network prezent).

Force Commander

Noul joc StarWars va fi o strategie real-time. Vei alege dintre rebeli şi Imperiu, luptă cu Y-wing-uri, TIE Bomber-e sau AT-AT Walker-e în zone polare şi de deşert. Grafică superbă însoţită de o varietate de view-uri.

Themes:

Atomic Bomberman

Carmaggedon

Dark Omen

Die by the Sword

Temă bazată pe jocul Die by the Sword. Această versiune diferă prin icon-uri şi cursoare de mouse.

Gabriel Knight

Jedi Knight

Updates:

BattleZone v1.01

Die by the Sword Incompatible Versions

Flight Unlimited II v1.04

Flying Corps v1.11y (Voodoo2)

Hardball 6 v6.01

Hexen 2 Portal of Praevus v1.12a

Lords of Magic v2.0 to v2.02

M1 Tank Platoon II v1.1

Red Baron 2 v1.05

StarCraft v1.01

Triple Play 99 Patch 1

Worms 2 v1.15

FLASH NEWS

Noutăți la E3

Infogrames Entertainment a dat publicității titlurile pe care le va afișa la E3. Pentru posesorii de console, situația este roz: *Mission Impossible* (N64), *Wetrix* (N64), *GT Championship Edition* (N64) și *Space Circus* (N64). Poate cea mai interesantă știre este apariția unor titluri sub licență *Warner Bros.* Jocurile vor rula pe N64, Sony PlayStation și *„the next generation Sega systems"*. Lista nu se limitează doar la cele amintite mai sus, ci continuă cu *Viper* (PS) – un 3D shooter cu elicoptere, *Snowracer* (PS) – ski și snowboarding, *V-Rally 98 Arcade Championship Edition* (N64) și *Jester* (N64) – ucenicia unui bufon sub formă 3D.

The dinosaurs are back!

V-a plăcut *Turok – The Dinosaur Hunter*? Then take a good look at this: partea a doua a redutabilului 3D shooter se repede spre gameri cu viteza unui Velociraptor, fiind gata să sfâșie monitoarele la E3 în mai. Cu toate acestea, piața se va cutremura sub pașii grei ai T-Rex-ilor doar în toamna '98, la un an și jumătate de la lansarea primei versiuni.

Pentru amatorii de adventure...

Take 2 Interactive se pregătește să asalteze piața cu un nou joc pentru N64: *Space Station Silicon Valley*, produs de DMA Design. Jucătorul va avea rolul lui Danger Dan și va cutreiera meleaguri futuriste. Aventura sa are ca scop salvarea lui Evo, prietenul lui Dan.

WLS '98 – Eidos

„Ceea ce contează la WLS 98 (World League Soccer) este că nu impune gamerului restricții de nici un fel. Acesta este un joc care pur și simplu reflectă modul de formare al unei echipe adevărate.



Calcularea atentă a metodei defensive, situațiile spectaculoase și dinamismul întregului joc, fac din fotbal o artă. Iată ce vrea WLS să suprindă și să reprezinte cât mai bine." Acestea sunt cuvintele lui Rob Palfreman producătorul jocului WLS, ultimul joc de la Eidos de care producătorii sunt absolut mândrii. Pe ansamblu, jocul a fost conceput să conțină peste 190 de echipe din 10 ligi diferite, acestea din urmă fiind situate în cele mai importante țări, unde fotbalul joacă un rol important. În ceea ce privește grafica, jocul a fost dotat cu un engine deosebit care permite rularea fluidă a animațiilor cu o viteză de cel puțin 30 de cadre pe secundă. WLS folosește un nou sistem scheletal care permite folosirea unei cantități mari de animații. În plus, datorită acestui sistem se pot crea și jucători la o rezoluție mai mare. Jocul în sine dispune



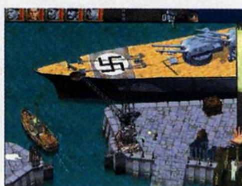


de o deservire bine pusă la punct, care permite gamerului să folosească jocul ușor și fără nici un fel de probleme. Bineînțeles că jocul va fi însoțit de comentariul îndrăcit al unor prezentatori de prestigiu în Anglia. Peter Brackley & Ray Wilkins vor fi cei care vor avea grijă să țină gamerii în permanent suspans. Nu lipsesc nici umbrele real-time și efectele speciale, care promit a fi foarte bine realizate. Pentru fanii jocurilor sport, acesta va fi probabil un joc de referință. FIFA 98 de la EA va căpăta astfel concurenți serioși. Mai ales că WLS va permite și rularea în rețea!



Commandos – Behind Enemy Lines – Eidos

În timpul celui de-al doilea război mondial, cele mai teribile și importante lupte au fost duse de diferite unități speciale. Fiind comandantul unei astfel de unități speciale trebuie să rezolvi o serie de 24 de misiuni, în care iadul este la el acasă. AI-ul, care, după cum spun producătorii, este elaborat după un model ultra-nou și ultra-sofisticat va fi capabil să creeze situații imposibile, astfel încât să vă facă viața de gamer ceva mai amară.





Commandos este un real-time wargame, care, cel puțin în această fază, promite mult din toate punctele de vedere. Măcar în ceea ce privește grafica nu avem nimic ce reproșa! Toate elementele sunt superproiectate și amănunțite. Oricum, așa privesc producătorii problema! Gamerul va putea controla simultan până la șase unități, fiecare dintre acestea putând avea abilități și putere de foc diferită. Engine-ul grafic va permite afișarea unui grafici 3D deosebite, în total fiind prezente peste 350 de unități militare, vehicule, obiecte și arme din era celui de-al doilea război mondial. Misiunile se vor desfășura fie pe plajele Normandiei sau fiordurile Norvegiei, fie în deșertul Africii de Nord până la bancurile Rhinului. Așadar, teritoriul pe care se desfășoară acțiunea este vastă și va avea o grafică deosebită. Acțiunile de sabotare și ocupare a diferitelor puncte strategice promit a fi dinamice. Efectele speciale sunt de asemenea bine realizate, existând umbre real-time și explozii reprezentate deosebit de realist. Data de lansare nu este cunoscută, însă ce vă pot spune cu siguranță este că merită să fiți cu ochii pe el.



Railroad Tycoon II – Pop Top

O firmă mai puțin cunoscută va lansa anul acesta, cu ocazia expoziției din Atlanta, o continuare a binecunoscutei serii realizate de Microprose. Jocul va permite gamerilor să creeze o dominație a căilor de transport, folosindu-se pentru început posibilitățile tehnice care existau prin anii 1804, când automobilul era pe cale de apariție. Pe măsură ce trec anii (virtuali), gamerul va fi capabil să folosească tehnologii din ce în ce mai avansate. Interfața va fi asemănătoare jocului Sim City, gamerul putând opta, în plus, pentru diferite situații. Pentru cei cărora le place competiția prin rețea, jocul va conține și o serie de scenarii mai deosebite. În plus, Railroad Tycoon II, va putea fi rulat la o rezoluție de 1024 x 768, cu o adâncime a culorii mai mare de 8 biți. Opțiunea multiplayer va permite conectarea a peste 32 de utilizatori. Engine-ul 3D din ultima generație va asigura probabil o grafică reușită, față de versiunile precedente de la Microprose care erau destul de slăbuțe. Utilizatorul va avea posibilitatea de a explora spații financiare și de afaceri mult mai ample decât ce a existat în seria Tycoon. Hărțile pe care se desfășoară diferitele scenarii vor varia de la dimensiunea de 50 x 50 (pentru scenarii scurte) și 500 x 500 (vă închipuiți ce război se va da pe harta asta?). Bineînțeles că jocul va folosi o interfață diferită față de ceea ce cunoaștem noi. În acest sens, Pop Top promite realizarea unor meniuri ușor de folosit și în același timp atractive. Nu va lipsi nici umorul, destul de rar în jocurile actuale, producătorul promițând realizarea unor expresii și evenimente, care probabil pe unii îi vor scoate din minți, iar pe alții îi vor copleși. Pentru a face lucrurile și mai interesante Pop Top, plănuiește realizarea a peste 20 de hărți (dintre care unele din SUA, Europa, Africa, Asia), 51 de tipuri de transportoare și 34 de tipuri de cargo.

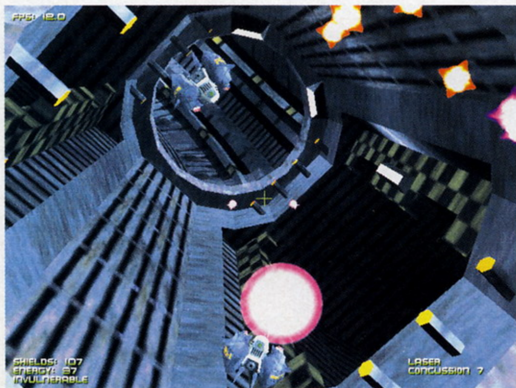


Microsoft a lansat DirectX 5.2

Microsoft (gigantul industrial care face uneori gamerilor viața grea) a lansat o nouă versiune a librăriei multimedia DirectX. Versiunea 5.2 a acestui program permite jocurilor concepute pentru sistemul de operare Windows 95 un acces mai rapid la grafică, sunet, rețea și funcționalitate 3D. Versiunea 5.2 nu va conține modificări majore, ci doar secțiuni de program care vor corecta o serie de bug-uri care vor fi apărut în versiunile anterioare. La ora actuală există doar două standarde care conferă producătorilor de jocuri posibilitatea de a realiza produse 3D: DirectX și OpenGL. Acesta din urmă este un program dezvoltat de Silicon Graphics și este de asemenea un set de rutine 3D, care are aproape aceleași facilități ca Direct3D-ul. De exemplu, Quake 2 folosește OpenGL. Noua versiune a DirectX-ului este de aproximativ 4 MB iar după instalare ocupă în jur de 8 MB. Versiunea finală a fost lansată doar acum câteva zile.

Descent III – Interplay

Unul din lucrurile pe care Interplay le cere de la noua divizie Tantrum este de a realiza jocuri de acțiune de cea mai bună calitate. În aceste condiții, o revizuire a seriei Descent este cea mai indicată. De data aceasta, jocul va arăta cu totul altfel, folosind un engine grafic avansat, precum și numeroase alte facilități care nu au mai apărut până acum. La fel ca și predecesorii, Descent III va conține o grămadă de arme, de inamici, iar violența se va simiți, mai mult ca sigur, ca la ea acasă. Bineînțeles că jocul va putea fi rulat și în rețea, într-un singur joc putându-se înfrunta maxim opt gameri. Pentru început imaginile oferite de profucător ne creează impresia că Descent III va fi mult mai bine realizat, existând o lume mult mai vastă și mai variată. Efectele 3D vor fi de această dată de o calitate excepțională, iar libertatea de mișcare va duce la realizarea unui univers Descent așa cum nu ați mai cunoscut până acum. Interplay a luat lucrurile în mână și nu se poate ca până la urmă Descent să nu arate așa cum își doreau gamerii cu mult timp înainte. Data de lansare este situată undeva prin jurul Crăciunului. Un adevărat cadou de la Interplay, nu-i așa?



FLASH NEWS

Golful – un joc pentru bătrânei?

Semnalăm o încercare lăudabilă din partea *Electronics Arts*, care încearcă atragerea generației tinere spre golf print-un titlu pentru PlayStation: *Tiger Woods 99*. Pachetul va conține toate terenurile de golf renumite, jocul fiind creat sub sigla PGA. Lansarea va avea loc în a doua jumătate a anului în curs.

Japan and U.S.A.

Acclaim anunță lansarea jocului *Bust-O-Move 2* (versiunea de Nintendo a seriei *Taito's Puzzle Bobble*). Noul titlu va acosta pe plajele americane vara aceasta. Conceptul jocului este destul de simplist, asemănându-se întrucâtva cu anticul *Tetris*; ca și acesta din urmă, *Bust-O-Move 2* crează foarte rapid dependență. Dacă sunteți pasionat de acest gen și aveți în posesie un Nintendo 64 veți dori cu siguranță să-l încercați.

Magazin online

Sega Enterprise a anunțat că va inaugura în curând pe internet un „*magazin*" virtual, care va fi localizat pe site-ul firmei și va deveni operațional la mijlocul lunii mai. Compania s-a aliat cu *Shociku* (distribuitor de filme în Japonia) pentru a oferi aproximativ 50 de produse diferite, de la CD-ROM-uri, video-uri și DVD-uri. Se preconizează că *Sega* va semna contracte cu alte zece firme de divertisment pentru a oferi o gamă și mai largă de produse prin intermediul noului „*magazin*". Pentru moment, arealul acoperit se limitează la Japonia.

FLASH NEWS

Încă ceva despre Sega

La sfârşitul lunii aprilie a fost lansat în Japonia, pentru SonyPlaystation, *Speed Power Gunbike*, produs de *Sony Music Entertainment Japan*. Jucătorul se află din nou în lumea personajelor de desene animate japoneze (gen *Sailor Moon*, *Sandy Bell* etc.). Cursele au loc în binecunoscutul mediu ostil, iar vehiculul se poate metamorfoza, trecând de la stadiul de motocicletă la acela de mech ultrasupărat. Cele trei personaje puse la dispoziţia jucătorului sunt *Ippei, Power Doll* şi *Major Nouno*, fiecare cu nivele diferite de viteză, armură şi capacitate cilindrică. Peisajul este unul citadin, populat cu întreaga gamă de monştri, monştri-şef (sau *boss*) şi alte aberaţii. Avertisment: jocul a fost cotat drept prost, încet şi jenant.

Zelda 64

Cel mai aşteptat joc pentru N64 a fost acoperit permanent de un văl al secretelor… până acum. Grafica acestui arcade 3D se prezintă surprinzător de bine realizată, animaţiile lui Link (personajul principal) fiind mai numeroase şi mai de calitate decât cele ale lui Mario din Super Mario 64. Cele mai recente comentarii din partea *Nintendo* cu privire la lansare au relevat faptul că aceasta va avea loc în Statele Unite în luna noiembrie.

Procesoare în gunoaie

Modul de a face cumpărături s-ar putea schimba radical în următorii ani, datorită microprocesoarelor. Coşurile de gunoi inteligente ar putea face lista de cumpărături pe măsură ce ambalajele goale sunt aruncate la gunoi.

Mike Piazza's Strike Zone – GT Interactive

OK, tocmai citiţi despre primul joc de baseball pentru N64. Şi cum un joc pentru N64 nu poate dezamăgi, Mike Piazza's este în primul rând foarte bine realizat din punct de vedere grafic. Şi aşa cum ne-au obişnuit producătorii de la GT, interfaţă este deosebit de atrăgătoare şi uşor de folosit. Chiar dacă GT are mai puţină experienţă pe tărâmul jocurilor sport, acest lucru nu înseamnă că Mike Piazza's nu va fi un produs care să poată concura cu orice alt joc de acest gen. Numărul echipelor existente este acelaşi ca cel din campionatul american. În timpul rulării se poate opta între un mod arcade şi unul de simulare a acţiunii de pe teren. Şi cum puţină teorie nu strică nimănui, GT Interactive s-a gândit să implementeze şi opţiuni care permit desfăşurarea a difertie tranzacţii între echipe. Iar tranzacţiile sunt încheiate bineînţeles de agenţi pe care trebuie să-i plăteşti şi să le satisfaci unele pofte „*minore*".

Cei care nu sunt mulţumiţi de echipele existente îşi pot realiza propriul team, care poate fi compus din cei mai buni jucători existenţi, atât virtual cât şi în realitate. În plus, un editor special vă permite realizarea unui atlet cum nu a mai existat altul – cel puţin aşa se spune în press release. Şi cum destul nu-i niciodată suficient de mult, jocul va include şi o serie de power-up-uri care vă vor permite realizarea unor lovituri de excep-ţie sau diferitele caractere din joc pur şi simplu vor zburda cu viteza sunetului pe teren. Pentru cei cărora le place să joace mai curând realist decât fantezist. GT s-a gândit la realizarea unor opţiuni precum alegerea gradului de dificultate a jocului în funcţie de tipul de



teren (noroios, uscat etc.), condiţiile meteo etc. Şi nu în ultimul rând se va permite vizionarea statisticilor ultimului sezon, acestea fiind împărţite în mai mult de 50 de categorii. Fiind primul joc de baseball pentru console, trebuie să spun că sunt oarecum impresionat de arsenalul cu care acesta va fi lansat în această primăvară.



Cyberstorm 2: Corporate Wars – Sierra

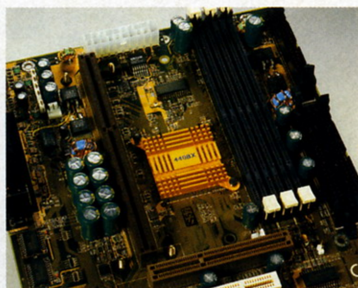
Sierra a anunţat pentru iunie 1998 un remake al mult criticatului joc Mission Force: Cyberstorm. Pentru cei care nu-şi aduc aminte, acesta era o strategie în timp real în care distrugerea în masă era tot ceea ce conta. În anul 3569, în sistemul Typhoeus se descoperă o gaură de vierme care permite umanităţii să se extindă masiv. Opt corporaţii duc o luptă pe viaţă şi pe moarte pentru a reuşi să obţină controlul porţii spre celelalte sisteme solare. Fiind conducătorul unei astfel de corporaţii trebuie să duci diferite campanii pentru a putea izbândi în cele din urmă. Diferitele vehicule, în număr de 27, vor putea fi dotate cu peste 300 de arme şi accesorii. La fel ca şi în ultimile apariţii de acest gen, vor exista posibilităţi de a face unităţile invizibile şi, bineînţeles, de a le putea dota cu arme cu putere de foc mare. Un generator de misiuni, dezvoltat de către cei de la Dynamix (producătorul Cyberstormului) după un model complet nou, va permite crearea precum şi a unor unităţi inamice care, cu siguranţă, nu vor fi prea uşor de înfruntat. Prin reţea se vor putea conecta maxim 8 utilizatori. Fiecare dintre aceştia va prelua conducerea unei corporaţii şi, la fel ca în toate jocurile din ultima generaţie, va dispune de avantaje şi dezavantaje teritoriale şi financiare. Şi nu uitaţi… în final nu poate fi decât un învingător!



Primul board la 100 MHz în test

În 15 aprilie, Intel a prezentat oficial cel mai nou chipest 440BX. Board-urile BX vin să înlocuiască predecesoarele plăci LX și lucrează în mod standard la o frecvență de 100 MHz. Ele reprezintă baza pentru procesoarele rapide, cu o frecvență de minim 350 MHz. CHIP Test Center International a analizat atât board-uri și procesoare separat cât și sisteme complete. Iată câteva rezultate:

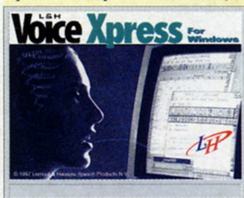
Una dintre primele plăci cu chipset 440BX ajunsă în laborator a fost Elitegroup P6BX-A+. Frecvența de bus externă de 100 MHz promite în primul rând o sporire a ratei de transfer a memoriei de lucru față de boardurile LX. Pentru măsurători s-a utilizat un procesor Pentium II 300 MHz, care a lucrat inițial cu o frecvență externă a busului de 66 MHz, apoi de 100 MHz. Prin intermediul SDRAM-urilor adecvate (8 nanosecunde), rata de transfer a memoriei de lucru a crescut de la 98,9 la 113,1 MB pe secundă, deci cu aproximativ 15%. Comparând două sisteme complete, cu celelalte componente identice (din nou cu un procesor Pentium II 300), rata ridicată de transfer a datelor între CPU și memoria de lucru nu a adus avantaje considerabile. Performanța determinată a crescut cu doar 1,5%.



Și totuși, acest board-ul Elitegroup versiunea 1.0 cu un BIOS Award, versiune beta a funcționat impecabil, în ciuda lipturilor manuale de sârmă, și aceasta chiar și cu un Pentium II 400. Conform declarațiilor producătorilor, prețul end-user va fi în jur de 350 DM.

Voice Xpress Dictare în loc de tastare

Cu ajutorul software-ului de recunoașterea vocii *Voice Xpress* de la Lernout și Hauspie, textele pot fi introduse și formatate în același timp. Pentru o prelucrare rapidă pot fi definite și macro-uri. Astfel, este posibil să se introducă adresa proprie prin intermediul comenzii vocale: *Introdu adresa mea!*.



Până la 140 de cuvinte pe minut pot fi dictate cu *Voice Xpress* direct într-o aplicație Windows. Și formatarea textelor poate fi realizată prin comenzi vocale.

Preț (cca): 100 USD

Informații: L & H, 1780 Wemmel/Belgia

Tel. (0032) 24 56 05 00

Prezentare virtuală de modă

Noua colecție nu va mai îmbrăca trupurile filiforme ale manechinelor. Un singur model din carne (pardon, piele) și oase împodobit cu puncte de măsurare apare în fața camerei de luat vederi, și pe monitor defilează animațiile computerizate ale creatorului de modă Thierry Mugler. Ele pot fi clonate (fără mofturi), iar toalete pot fi schimbate fără nici un fel de pierdere de vreme. Chiar și comportamentul elastic al materialelor sau căderea elegantă a faldurilor pot fi imitate deja de calculator.

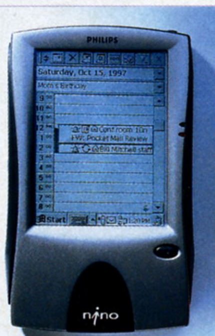
Informații: http://www.ina.fr./INA/Imagina/98/Evenements/defile.en.html

Panasonic DVD-Player L10

Cu un design deosebit de atrăgător se înfățișează playerul DVD cu un display de 5,8". Durata de funcționare a acumulatorului este de 135 de minute – suficient pentru a viziona un film artistic. Aparatul poate fi conectat și la televizor. În iulie va apărea pe piață și o nouă versiune, fără display, *DVD-P10*, la un preț de 1600 DM.



Informații suplimentare: www.panasonic.com



Philips PC de buzunar

Sub denumirea de ***Nino 300,*** Philips va lansa în această vară un palmtop care va lucra cu Windows CE. Aparatul va cântări 200 de grame, iar displayul touchscreen are o rezoluție de 320x240 de pixeli cu 16 trepte de gri și o iluminare de fundal. Datorită dimensiunilor sale reduse (18,5 cm x 8,5 cm x 2 cm), el încape cu siguranță în buzunar. Sunt oferite funcțiile CE precum Pocket-Outlook, recunoaștere vocală, agendă și calculator.

Informații suplimentare: Philips Consumer Electronics

http://www.philips.com

FLASH NEWS

Un nou Java

Sun și IBM vor colabora la dezvoltarea unui nou sistem de operare bazat pe Java. Acesta va fi destinat să ruleze pe terminale (din care o mare parte sunt conectate la mainframe-uri IBM și sunt destinate unor aplicații specifice cum ar fi sistemele de rezervare a biletelor de avion).

Poștă semi-electronică

Poșta britanică (Royal Mail) și Microsoft colaborează pentru realizarea unui serviciu care permite trimiterea scrisorilor prin e-mail.

Serviciul *RelayOne* va permite utilizatorilor să trimită e-mail-uri către Royal Mail care le va lista și le va livra ca scrisori obișnuite.

Fișiere reunite

Compania americană Visto a lansat un nou serviciu, care va ajuta la consolidarea informațiilor stocate pe mai multe calculatoare. Acesta creează o *„mapă"* (briefcase) criptată pe Internet și toate fișierele personale pot fi accesate aici de pe orice PC conectat la Internet.

PC+TV

Microsoft și Sony își vor uni forțele pentru a dezvolta o nouă tehnologie digitală care va combina calculatorul cu televizorul.

Pierderi peste așteptări

AMD a anunțat pentru primul trimestru fiscal pierderi peste așteptări, de 55,8 milioane USD. Totuși, compania se așteaptă la îmbunătățirea situației odată cu rezolvarea unor probleme de producție.

Anarchy

Se prea poate ca reputația firmei *Microsoft* în ceea ce priveşte jocurile să nu fie prea strălucită, dar vântul schimbării a început să bată şi în această direcție. De data aceasta, gigantica firmă s-a hotărât să distribuie un titlu ce sună promițător.



▲ Un apus impresionant ca acesta scuză toate problemele de grafică...

A*narchy*, produs de Terratools (Germania), este un titlu ce ar putea să se înscrie în istoria jocurilor pentru PC. Am stat de vorbă cu echipa germană pentru a afla câteva detalii...

La insistentele mele întrebări a răspuns întreaga echipă (pe rând, evident).

Level: *Ce-ați putea să-mi spuneți despre Terratools, despre jocurile pe care le-ați produs până în prezent?*

Terratools: TERRATOOLS a fost fondată în 1993 de Ulrich Weinberg, specialist în animații 3D. TERRATOOLS are în obiectiv producerea unor jocuri 3D, interfețe 3D interactive şi televizoare virtuale. ***Anarchy*** este primul joc al nostru.

Level: *S-ar putea să fie doar o impresie greşită, dar în general publicul preferă existența unor genuri separate, cum ar fi simulatoare, action 3D, arcade etc.. **Anarchy** însă combină strategia cu acțiunea. Credeți că va fi bine cotat pe piață?*

Terratools.: ***Anarchy*** poate fi categorisit ca aparținând genului



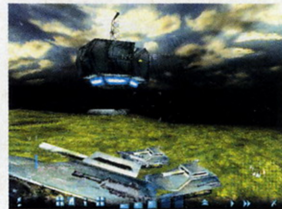
◀ Jungla meniurilor din Anarchy...

Action-Strategy. Cu alte cuvinte, poate fi jucat, separat, atât ca joc de strategie cât şi ca action game. Însă cel mai eficient şi mai plăcut mod de a-l juca este 60% Action şi 40% Strategy (opinie personală...). Motivul acestei combinații a genurilor este dezvoltarea naturală cauzată de complexitatea noii generații de jocuri 3D, la care s-a ajuns datorită îmbunătățirii hardware-ului (plăci 3DFx, PC-uri mai rapide). Am văzut deja cel puțin patru jocuri de acest tip la E3 (cum ar fi Uprising, produs de Cyclone Studios).

Nu am început lucrul la ***Anarchy*** având în gând fraze de tipul „hei, hai să facem un joc de combinație între C&C şi Quake", ci „hei, vrem să jucăm un joc cu tancuri şi elicoptere, în care utilizatorul poate da ordine tuturor unităților şi le poate controla personal pe fiecare în parte, un joc în care TOTUL poate fi distrus...".

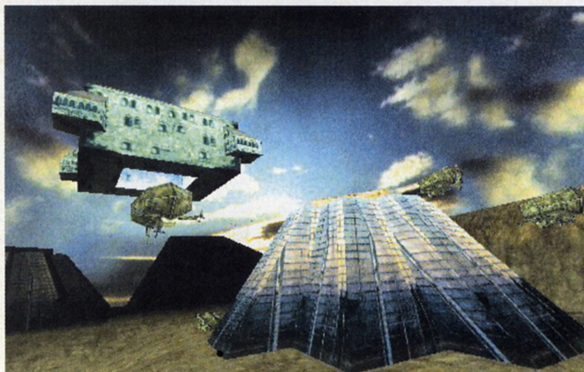
Level: *Ne-ați putea spune ceva despre scenariul jocului, obiectivele lui şi despre ce credeți că este nou sau inovativ în ceea ce priveşte jucabilitatea?*

Terratools.: Am *„aruncat"* jucătorul într-un mediu 3D ostil şi necunoscut. Va trebui să treacă de fiecare nivel în „stare de



În joc există o mare varietate de vehicule. Tancurile sunt doar începutul. ▶

funcționare". Pentru a-l ajuta, îi oferim ceea ce se numeşte „host station", bine întărită şi foarte puternică, care are abilitatea de a crea avioane, tancuri, elicoptere, artilerie antiaeriană, jeep-uri kamikaze, centrale energetice, stații radar, toate controlate fie de AI, fie de jucător însuşi. Cu ajutorul acestei armate de vehicule, jucătorul încearcă să captureze alte centrale (pentru a-şi mări stocul de energie), a unor tehnologii noi şi, în fine, spulberarea forțelor inamice din zonă (care cu siguranță nu vor sta în expectativă).



◀ Grafica nu este nici pe departe atât de bună pe cât am sperat.



Există cumva o asemănare cu Comanche 3? ▶

În ceea ce priveşte elementele „noi şi inovative”, iată câteva exemple:

- posibilitatea de a controla fiecare vehicul în parte (opţiunea apare şi în Battlezone);
- jucătorul va putea folosi vehicule pe parcursul mai multor nivele (lucru foarte important, pentru că vor câştiga experienţă şi vor deveni mai eficiente);
- orice poate fi distrus; dacă aveţi răbdare puteţi „aplatiza” un nivel întreg;
- jocul este non-linear, adică utilizatorul se poate întoarce în nivele deja parcurse, unde poate lăsa vehicule pentru a le folosi mai târziu în alte nivele;
- dacă un nivel este prea dificil, jucătorul îl poate ocoli pentru a încerca altul, ca apoi să se întoarcă şi să-l termine (când are mai multe tech upgrade-uri, de exemplu);
- o fereastră de afişare ierarhică a escadroanelor (Squadron Lister aka Finder), care ajută la găsirea rapidă a unui anume escadron (când căutaţi în funcţie de tipul armei, de exemplu) şi permite regruparea trupelor prin „drag'n'drop”;
- experienţa unei lupte printre 50-100 de vehicule este ceva ce nu am mai întâlnit până acum în nici un joc;
- sound 3D, aproape fiecare „*obiect*” din joc are sunete caracteristice;
- waypoint-uri multiple;
- ferestre care pot fi mutate şi redimensionate şi care pot fi suprapuse vederii 3D.

Level: *Care a fost sursa de inspiraţie pentru acest joc?*

Terratools.: Probabil că sună ciudat, dar principala noastră sursă de inspiraţie a fost firma britanică de software (pe atunci necunoscută) care a produs Populous. Când am început lucrul la ***Anarchy***, la câtiva ani după aceea (dar înainte de C&C), ştiam că planurile noastre vizează un asemenea joc.



▲ Tactica perferată: păstrarea iniţiativei în teritoriul inamic.

Level: *Aţi putea să-mi explicaţi cu exactitate ce rol are terenul în elaborarea tacticii de luptă? De exemplu, poate fi folosit pentru a masca anumite operaţiuni? Desigur, regulile câmpului vizual ar trebui respectate cu stricteţe ca acest lucru să fie posibil. Aţi fost nevoiţi să dezvoltaţi partea de LOS (Line Of Sight) a jocului?*

Terratools.: Structura terenului ocupă un rol extrem de important în design-ul fiecărui nivel, deoarece dă specificul nivelului respectiv. Altitudinea terenului poate atinge aproape orice valoare în înălţime şi adâncime. Fiecare tip de peisaj necesită o anume abordare stategică. Astfel, într-un nivel cu teren accidentat (mulţi munţi) este dificil să mişti un tanc. Pentru a ajunge într-o vale cu tancul este nevoie să fie parcurse alte văi adiacente. O altă posibilitate constă în folosirea aeroplanelor sau, pentru munţii de înălţime medie, a elicopterelor. Dar o asemenea manevră este costisitoare, iar unităţile aeriene sunt mai vulnerabile. Există nivele concepute ca adevărate labirinturi de munţi şi văi.

Fiecare vehicul are propria lui rază de detecţie radar, care este în general destul de redusă (în jur de 300 de metri). Totuşi, poate fi mărită pentru „*host station*” şi pentru vehiculele radar. LOS nu este obstrucţionată de clădiri şi munţi pe harta 2D, dar, având în vedere faptul că vehiculele se mişcă într-un complicat mediu poligonal 3D, am putea spune că terenul joacă un rol foarte important atât în alegerea tipurilor de unităţi pentru o anumită misiune cât şi în lupta propriu-zisă.

Level: *Clădirile pot fi parţial distruse pentru a altera câmpul vizual? Pot fi folosite ca arme (adică pentru distrugerea inamicilor cu ajutorul zidăriei în cădere liberă)?*



Survolând în linişte ruinele citadelei, într-o minunată seară postapocaliptică. ▶



Acceleratoarele 3D sunt în mare vogă. Un joc cu asemenea efecte are cu siguranţă nevoie de o astfel de placă. ▶



Noua versiune de NT: Windows Anarchy. ▶



Cubismul şi-a găsit o nouă aplicaţie: jocurile pe calculator... ▶



Grafica colţuroasă a rămas principala problemă a jocurilor sfârşitului de mileniu. ▶



◀ Luptele aeriene sunt destul de palpitante, dar exploziile sunt pur şi simplu jenante...

Terratools.: Clădirile pot fi distruse parțial, dar afectează câmpul vizual doar în mediul 3D. Astfel, sistemul de selectare a țintelor trebuie să țină seama de clădiri, iar unitățile se pot feri de focul inamic ascunzându-se după ele. Resturile unei clădiri nu afectează unitățile, dar șocul unei explozii poate crea modificări ale traseului urmat de un vehicul, influențându-i astfel abilitatea de a lua ceva în colimator. Totodată există și amplasamente pentru artilerie (flak stations), de unde proiectilele antiaerienei și ale tunurilor antitanc vor alerga în întâmpinarea inamicilor.

Level: *Având în vedere că în joc apar mai mult de 40 de vehicule, poate jucătorul să controleze oricare din aceste unități din interior? Sunt respectate legile fizicii și ale aerodinamicii?*

Terratools.: Da, fiecare vehicul poate fi controlat manual, oferind senzații diferite față de celelalte. Astfel, un elicopter greu este cu totul diferit comparativ cu unul ușor, un bombardier zboară altfel decât un jet etc.

Am avut grijă să implementăm proprietăți fizice astfel încât jocul să fie atractiv și plăcut. Fiecare vehicul este supus forței gravitaționale, precum și altor forțe aleatoare și impulsuri (cauzate de exemplu de coliziuni sau de impactul proiectilelor), Toate acestea, alături de reacția AI-ului, dau senzația de „*real*" și de „*plin de viață*". Avem la dispoziție aproximativ 50 de parametri care pot fi folosiți pentru modelarea comportamentului fiecărui vehicul, așa că există destule posibilități de a conferi fiecărei unități caracteristici proprii.



Arhitectura este deosebit de ciudată în orașele anarhice, tinzând spre stilul „*inclinat*".

Totuși *Anarchy* nu este un flight-sim tipic, complicat și dificil de manevrat. Am decis de foarte devreme să simplificăm modul în care sunt conduse vehiculele când acestea sunt controlate de jucător.

Level: *Ce tip de strategie este aplicat? Este ceva de genul „unul la unul"?*

Terratools.: În principiu, este „*fiecare pe fiecare*". Sunt cinci rase inamice distincte, din care două sunt extraterestre. Situația se schimbă, firește, de la nivel la nivel; există nivele în care toate rasele luptă una împotriva celorlalte.

Level: *Deoarece este vorba de o combinație a genurilor, există vreo modalitate de schimbare a modului de joc, de la acțiune la strategie?*

Terratools.: Partea de strategie este reprezentată de o hartă 2D semitransparentă care poate fi deschisă după bunul plac al jucătorului. Această hartă permite localizarea inamicilor în timp ce conduceți un tanc, de exemplu. Harta prezintă posibilitatea de a fi centrată pe poziția curentă a vehiculului condus.

Am dorit să evităm schimbarea dintr-o modalitate de joc în alta deoarece nu am vrut să-l obligăm pe utilizator să părăsească mediul 3D pentru a-și pune la punct tactica de luptă. Credem că ne-am descurcat destul de bine la capitolul acesta.

Level: *Este nevoie de o gestionare a resurselor?*

Terratools.: Întotdeauna trebuie avut în vedere nivelul energiei disponibile. În joc există subsisteme independente (pentru crearea de vehicule și clădiri și pentru teleportarea „*host station*"-ului pe o nouă poziție) care trebuie să fie supravegheate separat.

Level: *Cât de multă atenție a fost acordată AI-ului?*

Terratools.: S-a muncit mult la înzestrarea vehiculelor cu un comportament inteligent, când nu sunt controlate de jucător. În timpul jocului fiecare unitate poate fi trecută de la stadiul în care nu reacționează la nici un stimul exterior, urmărind cu încăpățânare waypoint-urile deja setate, până la cel în care acționează pe cont propriu și caută inamicii pentru a-i distruge.



Cei 8 care au impresionat Microsoft-ul.

De fapt, cea mai mare parte a eforturilor a fost canalizată spre crearea diferitelor niveluri de inteligență. Pe lângă AI-ul global al „*host station*"-ului, s-a acordat multă atenție organizării unităților în escadrile și căutării unei anumite rute de deplasare în mediul 3D.

Mike



Aglomerație mare pe străzile citadelei. De ROȘU-GALBEN-VERDE a auzit cineva?

Nota LEVEL

Producător: Terratools
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Riot

După *Quake*, *Hexen*, *Doom* şi alte asemenea jocuri aparţinând genului 1st person, probabil v-aţi gândit că a venit timpul pentru o schimbare. *Monolith Productions* a făcut următorul pas. Noua producţie este distribuită de *Microsoft*, care s-a decis să intre şi pe piaţa jocurilor de acţiune cu acest aşa-zis Quake braker.



Ce firepower are jucăria asta? Cum? Poate rade o planetă în 20 de minute?

Monolith şi-a început existenţa cu 2 ani în urmă. Dintre titlurile apărute până acum se remarcă Blood (însoţit la scurt timp de Blood Plasma Pack) şi Captain Claw. De asemenea au existat şi proiecte pentru Microsoft şi pentru alte companii producătoare de jocuri. Momentan, Monolith Productions are 60 de angajaţi, dintre care 50 sunt direct implicaţi în crearea de jocuri. Acum lucrează la patru jocuri: Riot (conceput pentru DirectEngine şi distribuit de Microsoft), Blood II (tot pentru DirectEngine, dar distribuit de GT Interactive), Dungeon Warriors (un joc finanţat şi distribuit de Monolith Productions însăşi), Draedon: A Warrior's Tale (3rd person adventure game de tipul celor pentru consolă care foloseşte tot DirectEngine).

Jocul cererii şi ofertei

În decursul următoarelor 6 luni vor apărea foarte multe clone de Quake, ceea ce ar putea determina pe mulţi să creadă că piaţa este saturată. Şi totuşi 1st person-urile au reuşit să depăşească toate celelalte genuri din cele mai multe puncte de vedere. Acest tip de joc poate fi comparat cu filmele cu buget foarte mare: ambele costă foarte mult, dar au potenţialul cel mai mare în ceea ce priveşte vânzările.

Dacă analizăm genul din perspectiva jocului multiplayer, Quake a creat un standard relativ la care vor fi apreciate toate jocurile din următorii ani. Quake II este singurul capabil să ridice aspectele multiplayer la un nou nivel, ceea ce va duce la apariţia unei competiţii acerbe în ceea ce priveşte tehnologia folosită. Acesta este unul din motivele pentru care Monolith Productions a dezvoltat DirectEngine-ul, pentru a putea concura cu cei mai puternici producători.



Coridoare tăcute, în care se aude doar zumzetul generatoarelor. Feeling-ul este de nedescris...

Un lucru este clar: genul de 3D shooter (sau 1st person) evoluează. Apariţiile recente (cum ar fi Golden Eye pe N64) au arătat faptul că un asemenea joc nu este doar o simplă trecere printr-un nivel, acompaniată de eliminarea tuturor inamicilor. Povestea jocului, puzzle-urile şi deciziile care trebuie luate joacă un rol foarte important.

Riot va beneficia cu siguranţă de unele dintre aceste aspecte de gameplay. Mai mult decât un simplu scenariu de tip *„găseşte cheia şi ieşirea din nivel*", Riot se bazează pe atingerea scopurilor propuse cu ajutorul unei anumite strategii, un joc în care acţiunea are consecinţe. De exemplu, se poate trece fulgerător prin tot jocul fără a lua în seamă informaţia oferită, dar astfel se pierde mult din farmec, iar îndeplinirea misiunilor este cu mult mai dificilă.

Una dintre problemele cele mai neplăcute constă în cerinţele de sistem. Configuraţia minimă necesară pentru Riot este Pentium 133Mhz cu 24MB Ram. Desigur, este preferabilă o placă 3DFx, acompaniată de P200Mhz şi de 32MB.Şi totuşi, versiunea pentru 3DFx şi cea pentru Direct3D nu vor fi foarte diferite (pe un calculator puternic...). Cu siguranţă că prima va beneficia de efecte grafice suplimentare, dar cea de-a doua nu va fi cu mult mai prejos.



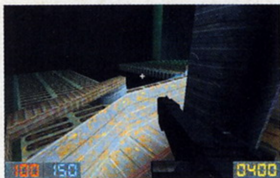
Gloanţele mele împotriva tablei tale. OK?

Punct şi de la capăt

În Riot eroul principal este Sanjuro, locotenent în cadrul UCASF (United Corporate Authority Secu-



IT'S NOW SAFE TO TURN OFF YOUR COMPUTER.



◄ Alone in the dark...

rity Force), căruia i se acordă marea onoare de a asasina liderul rebelilor dintr-o colonie minieră de pe îndepărtata planetă Cronus. Nu cu mult timp în urmă, colonia respectivă fusese controlată de UCA și avea un statut special, deoarece doar pe Cronus se găsește un material organic capabil să genereze cantități enorme de energie. Probabil, aceasta este cauza rebeliunii. Succesul sau eșecul lui Sanjuro va afecta întreaga umanitate.

În timpul jocului vă aflați la bordul unui robot înalt de 10 metri, capabil să se transforme. Jocul este inspirat din seriale de desene animate cu nume sonore: Patlabor, Macross Plus, Venus Wars, Ghost in the Shell etc. Pe lângă imensitatea amintită, jucătorul are și posibilitatea de a colinda per pedes plaiurile virtuale, având la dispoziție un arsenal complet separat.

De-a lungul jocului vă veți întâlni cu diferite personaje din cadrul UCASF care vă vor ajuta pentru îndeplinirea misiunilor. Va trebui să adunați informații și dovezi cercetând cu atenție împrejurimile, ceea ce înseamnă că posesia unei inteligențe strălucite poate fi de un real folos. Dar nici partea de „killing, destroying, burning, crushing, murdering" nu a fost neglijată.

Jocul cu ale sale insondabilele profunzimi

Jucătorul se va bucura de spectacolul sângeros al distrugerii roboților și soldaților inamici, fie separat, fie în masă. Nivelele au fost construite luându-se în considerare modul de joc. Astfel, când se pune problema luptei cu ajutorul mech-ului, nivelele vor fi cu adevărat imense. Când este activat modul „per pedes", nivelele prezintă dimensiuni mai reduse. Datorită faptului că robotul este un veritabil Transformer (poate lua forma unui hovercraft), producătorii au inclus și nivele cu spații foarte largi, excelente pentru combinația acțiune-viteză.

Cu siguranță că mulți se vor întreba cum se poate distruge un robot de 10 metri când jucătorul se bucură doar de abilitățile unui simplu soldat pedestru. Tot ce se știe este că mediul înconjurător are un rol foarte important. Cei de la Monolith promit și câteva surprize plăcute, dar nimic mai mult...

▲ Azi este înnorat. Va ploua cu circuitele robotului din față...

Nu, nu este jungla amazoniană, ci doar editorul din pachetul *„Riot"*. ▼

Mike Dussault și Brad Pendleton (specialiștii în Direct3D) au împins limitele tehnice la un nou nivel, creând efecte vizuale cu adevărat impresionante. Au fost multe probleme la partea de programare pentru introducerea unor elemente cum ar fi umbrele, efectele realistice de lumină și iluminarea dinamică, dar efortul a meritat din plin.

A fost acordată multă atenție realizării entităților din joc (personaje, roboți etc.) Modelul arată atât de bine încât se preconizează că mulți vor juca Riot folosind perspectiva „chase" pentru a putea admira animația soldatului/robotului. Pentru a da impresia de realism a fost folosit un sistem de captare a mișcării.

Fiecare nivel are dimensiuni impresionante (de 2-3 ori mai mari decât nivelele din Quake). Există 18 *„secvențe"*, fiecare cu 1-3 nivele distincte. Numărul total de nivele este 34, plus câteva nivele secrete. Există 25 de tipuri de inamici și seturi de texturi care diferă de la un nivel la altul. Datorită metodei folosite pentru aplicarea texturilor au putut fi realizate elemente extrem de detaliate cum ar fi fețele personajelor.



Cu sau fără 3DFx, mech-ul din față va face tot posibilul să treacă în neființă.

The End

Povestea se bazează pe un număr mic de personaje. Adevărul este că, oricât de interesantă ar fi acțiunea, personajele implicate sunt foarte importante. Deciziile jucătorului cu privire la personaje afectează modul în care evoluează jocul. La un moment dat, jucătorul trebuie să aleagă între un prieten din copilărie, care îi cere să îl urmeze, și datoria față de UCA. Din această cauză, *Riot* are finalități multiple. Lucrul la *Riot* a fost început cu un an și jumătate în urmă, când Quake era încă *„in development"*. Apoi au început discuțiile cu Microsoft. Urmarea: un joc care se dorește a fi un adevărat Quake-killer.



În lumina reflectoarelor, un minunat număr de dans pe muzică de laser blaster.

Mike

Nota LEVEL

Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Incoming

Rage e unul din cei mai buni realizatori de jocuri din UK. Cu 100 de angajați în patru mari orașe engleze, aceștia au ambiții mari în ce privește cele cinci proiecte simultane. Pentru a vedea cât de mari sunt acestea, am cerut informații despre ultima lor producție.

Puține case de jocuri se pot lăuda cu angajații lor. Și mai puține pot spune că aceștia sunt gameri veterani. Printre acestea, Rage este una ai cărei salariați au - în medie - 18 ani de jucat mai toate genurile posibile. Având așa o experiență, aceștia știu ce elemente bune sau mai puțin bune au fost în orice joc, lucru foarte folositor în crearea celor noi.



Inamicii tereștri sunt pentru a-i distruge orice novice. Însă de ei se vor atinge aceia care *„negociază"* la nivel de expert cu cei din aer. Noroc cu cele 4 tunuri, altfel ar fi mai dificil.

Un alt fel de simulator de zbor

La crearea lui Incoming s-a urmărit ca acesta să nu copieze în orice amănunt aeronavele militare din ziua de astăzi. E drept că jocul se referă la lupte din viitorul apropiat, dar în acestea sunt folosite o parte din avioanele de astăzi, dar puțin modificate. Deși un pic fantezist, acest simulator de zbor a fost testat riguros pentru a fi cât mai apropiat de realitate. S-a mers până acolo încât versiunile beta au fost încercate de piloți RAF. Aceștia au declarat că scopul jocului a fost atins: zborul și dinamica aeronavelor sunt asemănătoare celor reale, dar în ansamblu nu poate fi numit simulatorul oficial al unui aparat anume.

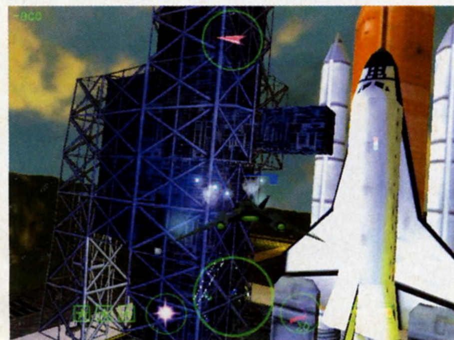
Aceasta se poate datora și faptului că ai posibilitatea de a pilota atât avioane, cât și elicoptere, și nu din cele obișnuite. Astfel te poți urca la bordul unor supersonice cu decolare verticală derivate din Harrier-urile englezești. Ca elicoptere se folosesc modele de la cele cu tehnologie Stealth până la cele cu blindaj demn de un TAB de-al nostru.

Nici armele nu sunt convenționale: rachetele, cea mai folosită muniție din ziua de azi, va fi armament secundar în Incoming. Cel principal va consta din lasere destul de puternice ca să doboare inamicii din câteva lovituri. Aceasta implică o schimbare în abordarea luptelor aeriene, vor semăna mai mult cu cele din războiale mondiale, decât cu cele din ultimele conficte armate.

Ptiu să nu te deochi, ce fotogenic ești cu ținta pusă pe tine! Mai că-mi vine să nu te distrug!



Oops, nu știu cum se face, dar se pare că mă voi distruge împreună cu bunătate de navetă gata de lansare. Dar stai puțin, aș putea să mă strecor pe aici...



Ca un simulator ce se respectă, în Incoming inamicii tereștri sunt bine reprezentați. Astfel poți distruge tancuri, transportoare și nave blindate pe pernă de aer, toate în mulțimi suficiente încât să satisfacă cele mai mari gusturi pentru distrugere. Dar să nu vă simțiți ca lupul în stâna cu oi, pentru că mai sunt și turnuri de apărare ce-și așteaptă atente prada. Dintre acestea, cele cu laser sunt cele mai sadice: zbori inocent prin liniile inamice și deodată misiunea se termină brusc: *„You have been shot down by the enemy laser tower!"*



În mai toate jocurile găsesc texturi, dar aici acestea dau terenului un mare grad de realitate: zone parțial înzăpezite și zăpadă modelată de vânt.

După ce bombăni ceva în sinea ta, reîncepi scenariul, însă pariez că o să te uiți pe harta brief-ului până la sfârșitul campaniei.

Oare chiar merită banii?

Cum am mai amintit, cei de la Rage sunt gameri veterani, care au încercat să folosească cele mai bune elemente de la alte jocuri. Astfel se remarcă atenția deosebită ce a fost acordată graficii și sunetului. Deși au folosit 3D Studio pentru animații și Paint Shop Pro pentru texturi, o parte din programatori nu au fost mulțumiți de acestea și au dezvoltat propiul lor engine grafic. Au încercat să folosească fractalii - ce redau imagini foarte clare - dar viteza jocului avea mult de suferit. S-au reluat drumurile bătătorite ale graficii pe PC, dar nu s-au lăsat până când rezultatul nu a avut o viteză bună pentru toate tipurile de vreme: zi senină sau cețoasă, noapte cu stele sau fără. Apoi au creat peste 60 de hărți pentru 6 zone de conflict.
Prin aceste 60 de hărți se speră că plictiseala va fi îndepărtată, iar jocul va fi mai interesant atât pe campanie cât și pe misiuni multiplayer.
Acestea oferă conectarea a până la 16 jucători prin LAN sau Internet, dar cei cu modem și cablu serial se vor limita numai la un joc la dublu *„head to head"*. Deși cele 60 de hărți vor fi mai mult decât și-ar dori orice gamer *„pilot"*, jocul va avea un preț cam ridicat. Nu e vorba numai de cele 50 de lire sterline, ci și de acceleratoarele grafice care sunt obligatorii.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Rage
Distribuitor: Rage
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Daikatana

Nemuritorul în viitor şi în trecut. Luaţi-vă sabia şi nu iertaţi pe nimeni.



John Romero - vinovatul cu seria Doom şi jocul deja faimos, Quake.

John Romero este una din puţinele stele din lumea jocurilor pe calculator. A ajutat la fondarea firmei iD Software alături de John Carmack şi alte două persoane în 1991, a contribuit enorm la realizarea faimosului Doom şi a jucat un rol cheie în *„facerea"* Quake-ului. Acum şase luni a părăsit iD după multe controverse prin presă pentru a înfiinţa o companie de jocuri personală. Azi, firma lui **Romero**, Ion Storm, este localizată în Dallas într-o clădire de birouri, are în jur de 40 de angajaţi şi lucrează la trei titluri folosind engine-ul lui Quake.

Cei ce-l cunosc pe **Romero** ştiu că acesta şi-a dorit întotdeauna să realizeze ceva competitiv şi nou în domeniul jocurilor de acţiune. El speră ca odată cu primul său joc, **Daikatana**, să-şi îndeplinească dorinţa. Se vor adăuga diverse personaje, diferite momente în timp şi elemente de role-playing la formula jocului de acţiune. Jocul va avea şi ceva elemente comune cu jocurile de pe consolă cum ar fi cele realizate de SquareSoft din care amintim de *Chrono Trigger*, *Final Fantasy III*, *Secret of Mana* şi *Secret of Evermore*.



„Pregătiţi-vă de moarte scheleţi mici şi ... mici, iar tarantula aceea să se evapore. Hai, repede!"

Scheleţi şi paianjeni uriaşi te vor întâmpina într-un mod mai mult sau mai jovial cu diferite obiecte tradiţionale.



În consecinţă, **Daikatana** va pleca de la vechea idee a eroului singuratic împotriva unei lumi întregi din seria jocurilor first-person cu engine 3D. În ciuda nenumăratelor îndemânări pe care le posezi ca personaj principal, pe numele de Hiro Miyamoto, jocul e aproape imosibil de terminat fără cei doi tovarăşi de drum, Mikiko Ebihara şi Superfly Johnson. Jocul reflectă viaţa reală: tu şi prieteni tăi trebuie să munciţi împreună, ca o echipă, pentru a rezolva diferite puzzle-uri şi pentru a scăpa viu din nişte situaţii nu tocmai plăcute de-a lungul aventurii.

Daikatana: Filmul

Romero explică *„Un mediu 3D în întregime, şase grade de libertate de mişcare este super, iar jocul în sine este excelent şi foarte important dar povestea constituie o mare parte din experienţa pe care o oferă jocul. Vreau ca jucătorii să se ataşeze foarte mult de personaje astfel încât anumite evenimente din joc să-i facă să înceapă să plângă, exact ca în scena de la operă din Final Fantasy III."* Romero intenţionează să creeze astfel de relaţii între personaje, astfel să te facă să ajuţi la salvarea tovarăşilor tăi şi să te angajezi şi în acţiuni pline *„de umor"*. Când ţi se va rupe inima, vei realiza cât de legat eşti de personaje. Este ca un fel de roman ce a plecat de la ideea jocurilor 3D de shoot-em-up în care singura durere pe care o simţi este când încasezi nişte lovituri de la inamicii pe care îi „iubeşti" la nebunie, motiv pentru care le oferi mai în toate jocurile tot felul de gloanţe şi magii (dar de mulţumit nu-ţi mulumesc). Printre alte idei noi, pe care Romero le-a introdus pentru a mări gradul de afecţiune dintre personaje se numără şi introducerea de voci de-a lungul jocului pentru a oferi o atmosferă de film cât mai reală. Într-adevăr, Romero a făcut o prioritate din introducerea unui dialog de cea mai bună calitate în joc. Printre altele a angajat şi un scenarist de la Hollywood, Christian Divine, pentru a scrie dialogurile. Se mai adaugă şi un fond sonor super creat de Will Loconto care va completa jocul şi va reda o atmosferă adecvată.

Ce se pune la cale

Deşi rămâne să fie finalizat, intriga se desfăşoară în jurul mitului Daikatana referitor la o veche sabie japoneză cu puteri magice, inclusiv puterea de a călători prin timp. În anul 2455e.n., doctor Toshiro Ebihara a dezgropat Daikatana după o masivă şi costisitoare expediţie arheologică finanţată din averea familiei sale. Aceşti bani provin de



Nivelele au o arhitectură uimitoare. Încăperi imense, culoare întunecate şi monştrii la tot pasul. Get ready!


În următoarea secvanță căruța din față va fi atacată cu cruzime de săgețile arbaletei mele pline de ură.

la bunicul său, doctor Tetsuo Ebihara, care a descoperit tratamentul pentru SIDA în 2030 e.n. Din nefericire, asistentul doctorului Ebihara, personajul negativ, fură sabia, îl decapitează pe doctor și călătorește înapoi în timp în anul 2030 pentru a pretinde că el este cel ce a descoperit cura pentru SIDA și pentru a câștiga, deci, avere și faimă.

Tu îl *„manevrezi"* pe Hiro Miyamoto, elevul cel mai studios al doctorului Ebihara și un expert în artele marțiale. Mikiko, fica dr. Toshiro Ebihara, cu ochii în lacrimi îți povestește tragica crimă și iminenta schimbare a istoriei. Recompensa ce ți-e oferită pentru a reinstaura ordinea constă în imense bogății. Pentru a reintra în posesia sabiei va trebui să pătrunzi într-o fortăreață construită pentru a proteja artefactul. Acțiunea începe când ești parașutat în mlaștina ce înconjoară această fortăreață.

Let the Game Begin

Daikatana este foarte aseămănător cu Chrono Trigger prin faptul că personajele principale sunt și ele trimise mereu prin timp (personaje temporale, huh?). În Daikatana, fiecare episod din cele 4 existente corespunde unei perioade distincte din istoria Pământului. Începi în viitor în anul 2455, însă pentru a salva viitorul trebuie să călătorești până în prezentul relativ apropiat, anul 2030. Din nefericire, din cauza unui eveniment neprevăzut, tu și prietenii tăi sunteți aruncați înapoi în trecut în anul 2030 dar înaintea erei noastre. După un timp reușești să aduni destulă energie pentru a scăpa din acea perioadă, dar ajungeți doar în anul 560e.n., Era Întunericului. La sfârșitul episodului reușești să ajungi la destinație și anume în anul 2030e.n. când evenimentele neplăcute pot fi în cele din urmă îndreptate.

Episoadele vor avea loc în lumi complet diferite, cu personaje non-player unice, monștrii, resurse, arme și tehnologie. De fapt, obiectele cărate dintr-un episod în altul vor deveni inutile datorită lipsei de gloanțe sau energie. Oricum, fiecare episod va avea o arhitectură diferită și elemente caracteristice.

Unul dintre aspectele cele mai așteptate ale jocului constă în posibilitatea de a manevra o sabie japoneză. Cu toate că o astfel de armă, o sabie, nu este nimic nou într-un joc, este cu siguranță o armă care va fi iubită de fanii serialului Nemuritorul și filmului Akira Kurosawa. Ceea ce mai este special la Daikatana, sabia, este legătura care se va forma între cel ce o mânuiește: pe moment ce câștigi experiență în mânuirea sabiei, ea va căpata puteri din ce în ce mai mari iar în cele din urmă va fi ca o ființă vie.

Ca orice RPG ce se respectă, **Daikatana** va acorda experiență jucătorului (experience points) după ce vor îndeplini anumite misiuni cum ar fi găsirea de artefacturi sau omorârea de monștri. Aceaste *„puncte"* de experiență vor face personajul mai rapid, mai puternic și mai îndemânatic.

O inovație pe care **Romero** vrea s-o aducă jocului este abilitatea de a juca din perspectiva oricăreia dintre celelalte două personaje. Experiența pe care fiecare personaj poate s-o acumuleze diferă de la unul la altul, iar povestea va fi și ea modificată într-o oarecare măsură. De exemplu, o scenă identică va avea un dialog diferit, ce reprezintă modul în care personajul ales vede povestea.

O altă idee a lui **Romero** care ar putea face jocul mai plăcut la butonat este includerea unor misiuni care nu au nici o legătură cu povestea principală și sunt puse doar *„for fun"*. Acestea sunt de fapt niște concursuri de genul celor ce erau prezente la Quake pe Internet, *„care termină primul nivelul"* sau concursurile împotriva anumitor Reaper Bots. Aceste au avut un succes enorm la fanii Quake-ului și vor avea cu siguranță succes și cu **Daikatana**.

Cu toate că am urcat foarte civilizat pe scări am fost nevoit să cobor cu ... podea cu tot.



Probabil că vom avea ocazia să ne plimbăm și prin Atena și prin monumente asemănătoare. Singura diferență va consta în prezența scheleților ... pe care l-am băut.



Nothing else to say

Jucabilitatea și jocul în sine, de altfel, vor fi bine puse la punct și nu va fi neglijat nici un aspect în ceea ce privește elementele amintite, toate acestea în ciuda atenției mari acordate poveștii. **Romero** s-a arătat foarte interesat în a introduce elemente din Doom de DeathMatch, cum ar fi o tastă *„use"*, arme de genu BFG și *„Doom-speed"*. Se poate afirma de asemenea că mulți gameri nu vor pierde ocazia de a lua câteva capete de la adversari exact ca în Nemuritorul.

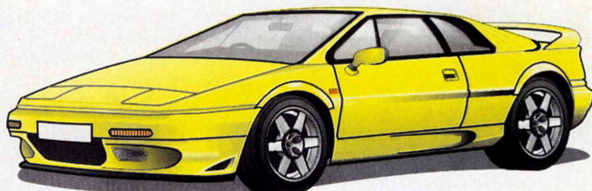
Ca orice joc ce se află încă în *„construcție"* se mai așteaptă schimbări. **Romero** afirmă că versiunea shareware va fi lansată odată cu versiunea comercială. Eidos va distribui acest joc și alte jocuri ce vor fi realizate de Ion Storm. **Romero** ne asigură însă că nu va scoate pe piață jocul până nu va fi perfect. *„Dacă va întârzia, va întârzia din cauza mea!"*.

Sergio

Nota LEVEL

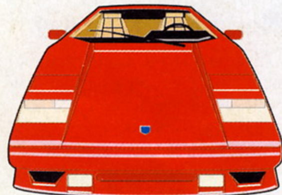
Producător: Ion Storm
Distribuitor: Europress
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data lansării: noiembrie 1997

Motorhead



Need for Speed II tinde să fie întrecut de ultima lansare a Gremlin-ului: Motorhead. Electronics Arts mai are o singură şansă de a se menţine în fruntea clasamentului: Need for Speed III.

Anul trecut a fost plin de simulatoare de curse, care mai de care mai interesante şi mai bine realizate. Nici unul nu a depăşit însă bariera trasată de Need For Speed, adică aceea de 30 de cadre pe secundă. Nici chiar folosind suport 3D! Gremlin face încercarea de a urca la peste 50 de cadre pe secundă, Motorhead fiind, în plus, însoţit de o grafică superbă cu efecte foarte variate şi bine realizate.



One, two... and... action!

Motorhead a fost realizat de cel mai mare producător de jocuri din Scandinavia: Digital Illusions. Engine-ul dezvoltat de către această firmă este capabil de a afişa pe ecran

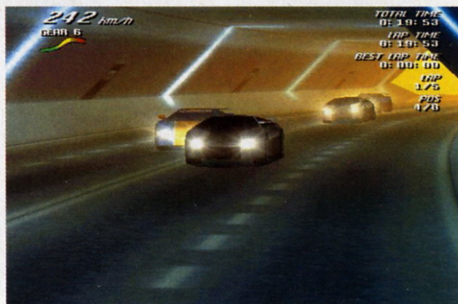


◄ Maşinile au fost atent proiectate şi realizate. Partea grafică este extrem de bine transpusă!

peste 600000 de poligoane texturate pe secundă. Chiar şi maşinile şi track-urile sunt desenate cu 300 şi respectiv 15000 - 17000 de poligoane texturate. Acestea sunt performanţele grafice. Cum stăm însă cu efectele speciale?

Nu putea lipsi nimic din arsenalul de efecte: lumini, efecte de ceaţă, ploaie, fum scos de cauciucuri şi, bineînţeles, efectul de orbire al soarelui. Chiar şi versiunea accelerată prin software este deosebit de bine realizată. Cu acceleratoare 3D de tip PowerVR sau 3Dfx Motorhead este un fel de explozie de adrenalină. Gremlin şi-a propus se pare să intre cu acest joc în istoria celor mai bine realizate simulatoare de curse. Se poate spune că programatorii de la Digital Illusions sunt într-adevăr capabili să realizeze sub formă digitală cele mai fascinante închipuiri ale gamerilor.

Probabil că vă aşteptaţi ca prin joc să se mai afle şi ceva elemente statice. Veţi căuta în zadar aşa ceva! Aici nu veţi găsi altceva decât o mulţime de animaţie care parcă nu mai ia sfârşit. Este probabil cel mai animat joc pe care l-am rulat până



▲ Într-a şasea, cu peste 240 de km/h, mă hotărăsc să arunc o privire în spate... Cool, parcă e o scenă din cursele de formula 3!

acum. Cursele se desfăşoară în timp real, existând o multitudine de elemente dinamice şi penetrante. Adesea uiţi de cursă doar de dragul de a privi ce se întâmplă prin împrejurimi. Aproape că nu te poţi abţine să nu admiri un pic maşina din exterior.

Opţiunea multiplayer face jocul şi mai interesant permiţând conectarea a până la opt utilizatori. Circuitele sunt în general foarte dinamice şi permit desfăşurarea curselor cu viteze foarte mari. Feelingul de viteză este extraordinar de bine redat! Pe monitoare cu diagonala foarte mare (17", 21") lucrurile



◄ Hit the road men! Peisajele dau jocului o atmosferă aparte. Efectele de lumină sunt în plus extraordinar de bine realizate.



Una din cele nouă maşini pe care gamerul le poate alege. Pe parcurs ce înaintezi în joc poţi să-ţi alegi diverse tipuri de maşini ce diferă ca putere şi design. ►



◄ Cursa abia începe! Power is everything you need man, the rest is luck...

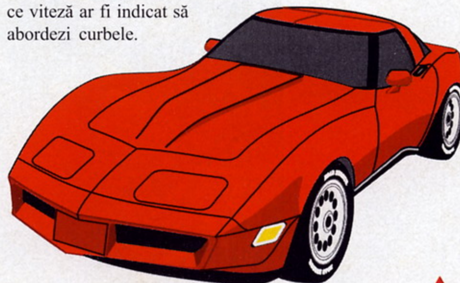
Oricum le-ai privi maşinile te scot din minţi. Need For Speed rămâne undeva în urma lui Motorhead. ▼

arată aproape real. Poate deranjează faptul că nu există un view asemănător cu cel din Screamer Rally 2 sau Grand Prix 2 unde puteai vedea bordul maşinii cu tot cu volan. Aici nu ştii niciodată cât de mult învârţi de *„covrig"*!

A little story...

În majoritatea cazurilor nu prea-ţi dai seama de greşeala pe care ai făcut-o decât în momentul în care eşti într-a cincea şi ai peste 200 de km/h. Numai atunci observi cum parapetele care ţi-au apărut brusc în faţă se apropie vertiginos. În astfel de situaţii pui o frână de scârţie toate roţile şi se face un fum de nu te mai vezi... Şi totuşi nu este suficient, dai drumul frânei pentru ca mai apoi să tragi mult stânga... Pentru o clipă se lasă linişte... apoi dintr-o dată partea din spate se izbeşte puternic de parapet. Peste tot sar scântei şi se aude scârţâitul acela metalic al frecării tablei de perete. Cu toate acestea reuşeşti să redresezi maşina şi să ajungi din nou pe asfalt... a doua, a treia şi cursa merge mai departe.

Când joci, aceste momente se desfăşoară rapid şi nu prea ai ocazia de a admira aceste faze spectaculoase. Un replay ar fi fost binevenit. Este deranjant poate şi faptul că nu există mai multe unghiuri de urmărire a cursei. Poate n-ar fi trebuit neglijată nici opţiunea existentă în GP2 prin care ţi se spunea cu ce viteză ar fi indicat să abordezi curbele.



▲ Designul maşinilor este coborât parcă dintr-un film SF.

Oricum, Motorhead este un joc deosebit de bine realizat din aproape toate punctele de vedere. Cu siguranţă că acesta se va menţine în topuri pentru o perioadă destul de îndelungată, fiind apreciat încă de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate din lume. Versiunea beta a acestui joc s-a prezentat bine având lipsuri minore, care pot fi trecute destul de uşor cu vederea. Interfaţa deosebit de simplă şi realizarea în sine va conferi jocului o viaţă lungă şi va deveni probabil un punct de referinţă pentru toţi gamerii. Electronics Arts va încerca probabil să realizeze ceva şi mai performant decât Digital Illusions. Timpul este însă scurt iar o amânare a jocului Need for Speed III va însemna probabil o pierdere destul de mare pentru EA. Totuşi, aşteptăm şi privim cu o deosebită plăcere cum marii producători de jocuri au început să inducă ceva mişcare şi în zona simulatoarelor de curse. După ce piaţa a fost pentru mult timp saturată de simulatoare, care nu aduceau nimic nou, Gremlin va arunca în această primăvară a little big action. Cel puţin iată că Motorhead va pune reale probleme celorlalte firme concurente. Pe când celelalte case se „chinuie" să realizeze simulatoare care să depăşească 30 de cadre pe secundă, Digital Illusions realizează un joc care rulează cu 50 de cadre pe secundă. Asta da lovitură!



Mr. President



◄ What's up doc? Do you have any problems with your eyes?

Nota LEVEL

Producător: Digital Illusions
Distribuitor: Gremlin Interactive
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data de lansare: primăvara 1998

Earthworm Jim 3D



Deşi râmele sunt cam dezgustătoare, Jim este ... chiar drăguţ !

Earthworm Jim de la Interplay a primit review-uri pozitive de la mai toate revistele de specialitate. Dar ce ne aşteptă? O versiune 3D a aceluiaşi joc? Nu, este un nou joc cu un nou design creat de VIS, o echipă care lucrează pentru Interplay. Există, desigur, similarităţi cu vechiul Jim, dar ne-am informat şi noi puţin direct de la sursă şi anume de la Chris Kurl, managerul general al diviziei VIS, despre cum a ajuns o casă de jocuri scoţiană să lucreze la un astfel de proiect şi ce ne pregătesc în continuare.



Ideea 3D

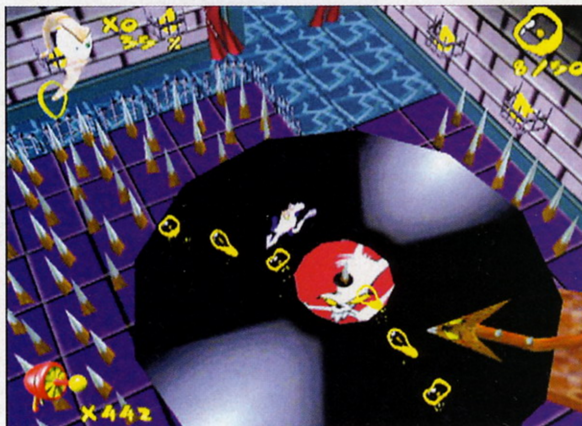
Ne-am interesat cum s-a întâmplat ca VIS să lucreze la EWJ3D şi am aflat că Tony Bickley de la Interplay Europe a luat contact în august 1996 cu cei de la VIS, întrebându-i dacă sunt interesaţi în a face un nou EWJ. A fost luat în serios şi echipa de design s-a pus serios pe trebă. Jocul în sine este o combinaţie de idei, deşi Kirk Ewing, creative director, a avut poate cea mai importantă contribuţie. Iată ce ne spune Chris Kurl: *„La început ne-am aşezat într-o cameră întunecată, am încuiat uşile, am cumpărat lăzi de bere şi am început să venim cu idei. Cele mai bune au reuşit să intre în joc, cele de doi lei vor fi probabil în partea a doua (just joking). În ceea ce priveşte trecutul şi viaţa lui Jim, am inclus diferite idei din jocurile anterioare astfel încât să se creeze un tot unitar şi să existe o legătură.*

Noi cei de la VIS suntem fani înrăiţi ai lui Jim şi ne scoatem pălăriile în faţa lui Dave Perry pentru că a venit cu o astfel de idee şi un asemenea personaj. Dar am considerat întotdeauna că am putea adăuga o nouă dimensiune jocului şi asta şi facem acum. Sperăm să putem îmbunătăţi pe viitor şi Messiah şi Wild 9's când vor avea nevoie de ajutorul nostru. Glumeam. Lucrând într-un mediu 3D am avut posibilitatea de a experimenta tot felul de idei noi în ceea ce priveşte <jucabilitatea> şi jocul în sine. De exemplu pocket rocket va beneficia din plin de cea de-a treia dimensiune. În această versiune, Jim va putea zbura peste tot cum vrea el şi pe unde vrea el. Cu toate că jocul este 3D, încă mai există nişte secţiuni în care acţiunea se va desfăşura ca într-un engine 2D. Engine-ul 3D ne dă posibilitatea de a aşeza camera oriunde ne place astfel încât, dacă acţiunea o cere, o vom aşeza într-o parte ca şi în jocurile anterioare (similar cu 2D).

Ideea de a crea un EWJ 3D a venit de la Interplay, ulterior însă aceştia ne-au lăsat libertate totală. VIS a luat toate elementele din viaţa lui Jim, le-a amestecat şi a venit cu un scenariu original, dar în limita ideii de EWJ. Nimic nu e deplasat în joc, de exemplu amintirile sale din copilărie sunt exact aşa cum ar trebui să fie dar noi le-am dat ceea ce s-ar putea numi <un acel ceva>.

Când trebuie să prezentăm ideile noastre celor de la Interplay şi de la Shiny suntem înarmaţi cu schiţe, explicaţii amănunţite şi sandwich-uri. Apoi ei aprobă ideile şi ne mănâncă sandwich-urile şi, bineînţeles, îi ţinem la curent cu fiecare schimbare sau idee nouă. Avem desigur nevoie de aprobare de la Interplay şi Shiny, dar au fost foarte puţine lucruri care ne-au fost refuzate, deci am avut posibilitatea de a ne desfăşura cum am vrut cu EWJ.

Sunt o grămadă de personaje din primele două jocuri care au rămas şi în EWJ 3D. Pentru a menţiona doar câteva îi amintim pe profesorul Monkey for a Head, Psycrow şi Bob the Gold Fish. În plus, am creat noi personaje ca Bovine Special Elite sau Mad Cows, Rabid şi Disco Zombies – toate perfect animate şi irezistibil de hilare.”



În calea lui Jim se întind vaste câmpii de ţepuşe şi necunoscute capcane. Pentru a reuşi să rămână în viaţă, voi va trebui să-l ajutaţi.



După cum puteţi observa, jocul se desfăşoară în medii foarte ... diversificate şi deloc ciudate.

Propunerea

EWJ3D începe cu Jim alergând într-o nouă misiune super-eroică când o vacă aterizează în capul lui făcându-l inconştient. Jim apare în propriul lui creier confruntat cu

avarii seriose. Dacă vrea să-şi revină vreodată, va trebui să-şi repare creierul adunând celulele cerebrale care s-au despărţit şi împrăştiat prin creierul lui. Zonele din creierul său: Frică, Fantezie, Fericire, Fizic, Agresiune, Copilărie au devenit lumi pline de culoare şi toate trebui explorate pentru a reinstaura ordinea. De-a lungul călătoriei Jim află că o entitate a Răului a fost eliberată şi va încerca să-l împiedice în aventura sa. Lumile prin care trece Jim sunt numeroase şi extraordinar de fanteziste.

Frica: Această lume este bazată pe ideile lui Jim luate de la filmele horror pe care le-a văzut când era copil. Este o lume plină de copaci răi, monştrii, oameni ciudaţi şi capcane. Mediul!? O pădure înfricoşătoare şi întunecoasă.

Fantezie: Fantezia lui Jim sau visul acestuia este de a fi şerif în Vestul Sălbatic. Din nefericire pentru el, oraşul în care se află este plin de fantome. Ulterior oraşul va deveni din ce în ce mai populat şi va ajunge într-un final un oraş modern.

Fericire: Fericirea pentru Jim înseamnă fast food în cantităţi uriaşe. Dar toate aceste mâncăruri au format o scenă similară cu cea din *„The Land that Time Forgot”*. Este un mediu preistoric format din.... diferite feluri de mâncare.

Fizic: Jim apare în bucătăria zeilor (Kitchen of the Gods), unde trebui să ducă la bun sfârşit anumite misiuni pentru a face pe plac zeilor. Templele greceşti sunt cele care alcătuiesc această lume.

Agresiune: Acesta e un mediu foarte periculos unde singurul răspuns la toate problemele este violenţa extremă. Jim trebuie să supravieţuiască unei ţări în plin război.



În momentul de faţă Jim se aventurează într-o criptă. Din partea mea succes! Să sperăm că nu o să vedem nici o piatră funerară purtându-i numele...

Copilărie: Mediul este amplasat în jurul amintirilor lui Jim despre copilărie, un loc aflat pe malul mării. Din nefericire, o fabrică nucleară a deversat deşeuri toxice care au schimbat mult mediul înconjurător.

Este un joc arcade în aceeaşi măsură în care Mario 64 este un arcade. Peste tot există zone ascunse şi secrete, puzzle-uri, şi diferite stiluri de joc pentru a ţine pe toată lumea *„în priză”*. Jocul, în special versiunea pentru N64, va fi comparat fără îndoială cu Mario şi putem spune acest lucru cu atât mai mult cu cât EWJ3D aduce a desen animat mai mult decât Mario, unde mai pui că totul este exagerat şi comic. Se spune că japonezii au un anumit stil de a face desene animate, dar acum putem spune că şi scoţienii au un stil aparte.

Şi în rest?

Toată lumea va compara probabil EWJ3D cu versiunile anterioare. Îmbunătăţirile pe care VIS le-a făcut nu sunt doar de domeniul vizualului. De exemplu, în jocurile anterioare, începeai un nivel, îl parcurgeai şi-l terminai. În Jim3 ai posibilitatea de a te juca cu ordinea în care se desfăşoară acţiunea, putând să te întorci pentru a termina anumite părţi dintr-un alt nivel decât cel în care te afli. În acelaşi fel în care primele două jocuri erau inovative în ceea ce priveşte jocurile platformă, Jim3 va lărgi graniţele jocului 3D.

Engine-ul 3D al celor de la VIS e foarte sofisticat şi nu lucrează doar cu poligoane. Pentru a crea un personaj de desene animate şi o lume întreagă animată fără a arăta prea *„computer-generated”* trebuie să foloseşti un engine 3D în totalitate, ceea ce nu este posibil doar cu poligoane. Cei de la VIS consideră că sistemul cel mai realistic şi flexibil este cel ce foloseşte tehnologia voxel. Voxelii sunt practic pixeli 3D care dau posibilitatea de a crea un obiect 3D fără nici un poligon şi fără nici o limită în ceea ce priveşte texturile. VIS a reuşit să realizeze un sistem care să combine tehnologia voxel şi cea cu poligoane şi astfel a obţinut personaje excelente care se mişcă rapid şi lin printr-o lume de desene animate. Cerinţele vor fi oarecum modeste ridicându-se la un P133, pentru că nu se poate să-i mulţumim atât pe cei ce vor o grafică cât mai bună cât şi pe cei care ar vrea ca jocul să ruleze pe un 386. Desigur o placă 3D va îmbunătăţi vizibil grafica jocului.

Sergio



Printre dulapuri, fişiere, scaune şi mai peste tot, Jim se luptă pentru o victorie absolută împotriva Răului.



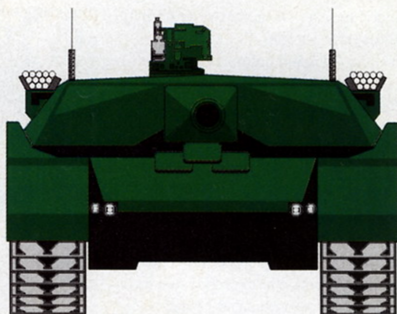
Deşi seamănă uluitor cu un bar sau cel puţin atmosfera dintr-un bar... Jim se află într-o situaţie foarte delicată şi se va folosi cu diplomaţie de arma din dotare.

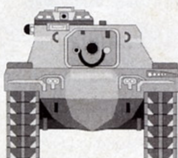
Nota LEVEL

Producător: VIS
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, N64
Data lansării: mijlocul lui '98

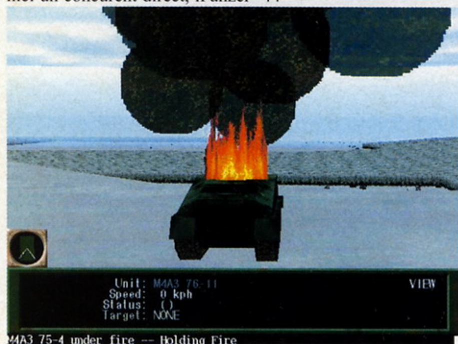
iPanzer '44

Iată că simulatoarele de tancuri cuceresc tot mai mult teren. După succesul lui iM1A2 Abrams, Charybdis lansează un joc inspirat din cel de-al doilea război mondial. Va fi iPanzer o reuşită, aşa cum a fost predecesorul său?





După ce au impresionat lumea cu iM1A2, cei de la Charybdis atacă din nou. De această dată e vorba de simularea *„epocii de aur"* a tancurilor: al doilea război mondial (prescurtat pe englezeşte WWII). În acea perioadă, blindatele şi-au dovedit superioritatea, fără a fi ameninţate de elicoptere sau lansatoare de rachete, ci numai de artilerie sau bombardiere. Spre deosebire de iM1A2, care nu avea nici un concurent direct, iPanzer '44 va avea de înfruntat puternicul Panzer Commander de la SSI. La crearea acestuia s-au folosit toate cunoştinţele acumulate de la Panzer General, iar prin documentaţia lui am găsit în plus multe referiri la documentele epocii. Împotriva unui concurent nou-nouţ care promite multe, cei de la Charybdis bat monedă pe tradiţia care le-a adus succes:



În general, grafica e bună, dar în cazul distrugerilor pare făcută în grabă. Fum făcut din sfere negre am întâlnit doar pe 286–uri.

O grafică excelentă...

Deşi rulează la rezoluţie de 640x480x16bpp (iM1A2 avea mai puţin), texturile şi poligoanele vor avea 65000 de culori. Acest lucru duce la obţinerea de nuanţe foarte bune (ochiul uman deosebeşte numai 50000), însă texturile nu au fost complicate foarte mult pentru ca o viteză acceptabilă să fie obţinută şi pe un sistem mai puţin performant. Jocul a fost însă testat pe un PentiumPro 200 cu un 3Dfx şi a avut o rată a cadrelor de 25 fps (cea întâlnită în televiziune).

Ca şi în iM1A2, ai posibilitatea de a vedea câmpul de luptă din perspectiva membrilor echipajului, atât din cutia blindată (conducătorul şi mitraliorul din faţă), precum şi din turelă (tunarul şi comandantul). Marea lor majoritate sunt „letter-box view", adică simţi că priveşti lumea printr-o cutie poştală americană. Singura excepţie este aceea când comandantul iese pe jumătate din turelă, situaţie în care poţi privi inamicii prin binoclu. Faptul că vezi lupta printr-o fereastră mică îţi creează impresia de înghesuială în tanc, mai ales dacă acesta este Sherman. Şi aceasta este realitatea, deoarece în blindat nu eşti ca în sufragerie, peste tot sunt numai mecanisme şi dispozitive. Să nu uităm însă că tanchiştii sunt recrutaţi din oamenii mai scunzi. Dar dacă nu eşti claustrofob, te poţi simţi ca la pândă, ceea ce pompează ceva adrenalină prin vene.

O jucabilitate la înălţime

Eşti în postura unui tânăr ofiţer tocmai ieşit din poligoanele de antrenament şi trimis în linia întâi. Aici comanzi un pluton de trei sau cinci tancuri (dacă selectezi să fii locotenent), sau mai multe (în cazul în care eşti comandant). Dacă eşti bun, poţi face o carieră plină de medalii şi distincţii militare. De pildă, americanii te vor recompensa cu Medalia de Onoare, ori dacă joci de partea ruşilor, ei te vor numi „Erou al Uniunii Sovietice", respectiv nemţii îţi vor oferi Crucea de Fier.

Succesul lui iM1A2 s-a datorat faptului că era vorba despre un tanc puternic automatizat în care multe informaţii le primeai mură în gură. Dar în '44 abia se descoperiseră circuitele cu lămpi, ce să mai vorbim



În Sherman ai senzaţia că te uiţi la un fel de cinematograf interactiv. Mai apar câţiva infanterişti inamici? *„Cânţi"* puţin la *„chitara"* din dreapta!

Campanii



1: Frontul de vest: „The Battle of the Bulge”, decembrie 1944

Franța e eliberată, iar americanii plănuiesc o invazie a Germaniei, deși tremură sub zăpadă la granițele acesteia. Dar Wermachtul a comasat un grup mare de blindate pentru a câștiga, așa cum au făcut–o cu patru ani înainte, în aceași zonă de deal și pădure din Ardeni. Va fi un nou Blitzkrieg?

Panzerele înaintau silențios prin pădurile de pini ale Belgiei și Luxemburgului, lăsând urme adânci în albul zăpezii.

Partea germană:
Aparții diviziei 116 Panzer din nordul Dasburgului. În ziua de 16 pornește operațiunea „Ceață de toamnă”, prin care se urmărește alungarea americanilor din centrul Ardenilor prin Houffalize, La Roche, Marche și Ciney spre Namur. În concepția nemților aceasta trebuia să-i alunge pe aliați de pe continent. Trebuia...

Partea americană:
Ești în 2nd US Armored Division. pe 21 decembrie, ai fost mutat la Ciney pentru a–i împinge înapoi pe nemți la Dasburg. Va fi dificil să lupți chiar și pentru stabilizarea frontului, mai ales că inamicii au tancuri mult mai blindate și tunuri mai mari. Dar M4A3 Sherman poate trage de mai multe ori, așa că nu pierde timpul și apropie-te de inamici pentru a le face cât mai mari pierderi!

2. Frontul de est: Distrugerea grupului de armată central, iunie 1944

După trei ani de lupte crâncene, Armatele naziste și sovietice intrau în campania de vară. Mareșalii lui Stalin vor realiza cel mai mare asalt din al doilea război mondial, iar grupul de armată central se va apăra cu îndârjire. Infanteria germană e înspăimântată, dar panzerele așteaptă în rezervă ca să intre în contraatac. Vor rezista acestea atacului îndârjit sau rușii vor avea drum liber spre Polonia și Berlin?



E vară în Uniunea sovietică, iar uruitul tancurilor naște ecouri deasupra mlaștinilor, printre dealurile și pădurile Bielorusiei.

Partea rusă:
Ești un comandant de tanc în Armata a 5–a de tancuri de gardă, una din elitele Armatei Roșii. În partea în care ai fost repartizat în operațiunea *„Bagraton”* nemții nu se așteaptă la un atac, așa că la început vei da peste inamici nepregătiți și descurajați. Dar va trebui să treci peste Orsha și Minsk dinspre Vilnius și Kaunas, și să fii atent la panzerele ce vin din rezervă. Ba mai mult, va trebui să le oprești contraatacul în timp ce vei ocupa pozițiile strategice în timpul repartizat. Dacă vei face așa, vei crea o gaură ce nu va putea fi acoperită de naziști. În caz de înfrângere va urma un lung război de uzură.

Partea germană:
Apariția legendarei Divizii a 5–a Panzer. O puternică ofensivă sovietică a început pe 22 iunie, iar tu trebuie să oprești avansul acesteia. Apoi va trebui să oprești valurile de atacanți dinspre Orsha și Mogilev, care sunt destul de agresive. Dar dacă ești abil poți obține victoria. Altfel tancurile rusești îți vor vizita casa și familia înaintea ta!

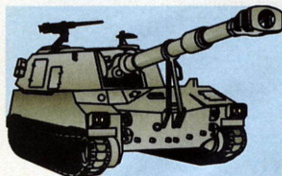
de cele integrate. Așa că, deși caracteristicile tehnice erau importante, cel mai greu cuvânt îl avea de spus experiența echipajelor. Multe din lucrurile care erau corectate automat la iM1A2, aici îți pot da de furcă. Amintim aici că atunci când Erwin Rommel a adus ideea de a se trage din mers, mulți tanchiști au spus că majoritatea proiectilelor nu-și vor atinge ținta, deși aceasta nu era mai departe de maxim 1000 de metri (limită datorată sistemelor optice de ochire). Acest lucru a redus din numărul de numărul de taste și astfel



Continuarea scenariilor nu e una liniară, după unul terminat cu succes poți alege unde mergi mai departe



Sherman T-34. Panther. Trei tancuri care au dus greul ultimei jumătăți al celui de-al doilea război mondial



poți comanda tancul mult mai ușor, dar este mult mai greu de controlat decât în iM1A2. Și pe lângă aceasta, campaniile vor fi la fel de suscitante ca și în iM1A2, dacă nu chiar mai grele. Dar P44 a fost conceput și pentru cei ce nu au jucat Abrams-ul, și de aceea, pentru ei, există câteva misiuni de antrenament.

Pentru condus efectiv ai la dispoziție trei tancuri, însă poți comanda mai multe tipuri de vehicule, tunuri anti-tanc și infanterie. În plus, poți cere sprijinul artileriei și al aviației, ceea ce poate pune inamicul în grea încurcătură. Personal, m-ar interesa să văd un atac în picaj al bombardierelor Stuka, cele mai temute din tot războiul.

Cum nu poți controla simultan toate trupele aflate sub comanda ta, cele în care nu te afli sunt dirijate de AI. Dar asta nu înseamnă că nu le poți direcționa acolo unde dorești (bineînțeles, numai din tancul conducătorului de grup de plutoane).

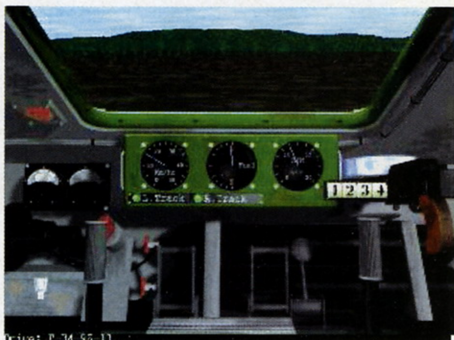
Nici aspectul istoric nu a fost uitat

De comandat trei tancuri prin două campanii e oarecum puțin. Dar blindatele nu sunt de ici-de colo, ci sunt cele mai cunoscute din tot războiul. De pildă T-34, care a provocat mari spaime armatei germane în operațiunea Barbarossa, când obuzele mai mici ricoșau de pe blindajul oblic al acestuia. Forma acestui tanc a fost considerată revoluționară, iar multe tancuri actuale aduc aminte de ea (în special cele rusești, ca de pildă T-80, proiectat în 1979). După ce a primit tunul puternic de 85 mm și un blindaj mai gros, mobilitatea sa a scăzut puțin, însă e superioară celorlalte modele din joc.

M4A3 Sherman a avut ușoare îmbunătățiri față de predecesorii săi. Tunul de 76 mm (versiunile



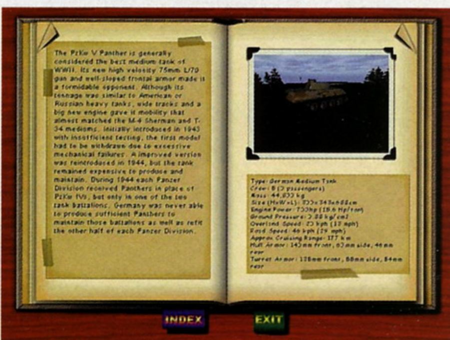
anterioare aveau 75) nu făcea față panzerelor decât cu muniție HVAP. Acestea erau însă date pe mâna anti-tancurilor, în timp ce se doctrina americană spunea că blindatele trebuie să sprijine infanteria (lucru foarte greșit). Însă cei din prima linie au știut să își procure pe sub mână proiectilele dorite.



T-34 este cel mai rapid dintre toți: are 50 km/h pe vitezometru!

Deși slab protejat, sub-motorizat și mare (adică o țintă ușoară) s-a impus prin faptul că era ieftin și ușor de întreținut.

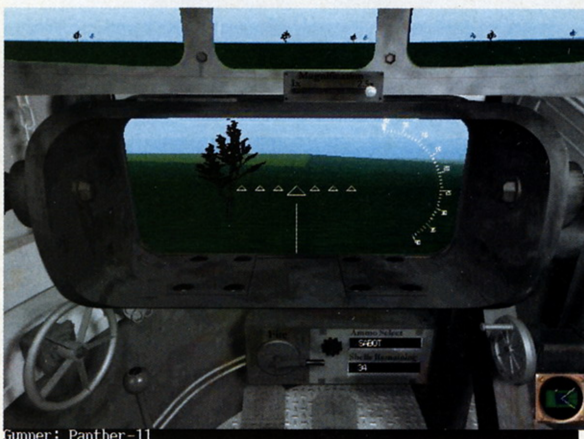
PanzerKampfWagen V, pe numele de alint Panter, e considerat cel mai bun tanc mediu din al doilea război mondial. Deși ca greutate se apropie de limita tancurilor grele (avea 44,8 tone), el era aproape la fel de mobil ca și T-34 (28t) sau M4A3 (31t). Introdus în 1943, a fost apoi schimbat datorită problemelor tehnice. O versiune îmbunătățită a fost reintrodusă în '44 și a început să semene groaza printre inamici. Dar din păcate el a fost prea scump, și industria germană nu a putut



Fără acest tanc nemții ar fi piedut mai repede războiul. E de datoria ta să te urci în el și să le aduci victoria, ori să încerci cu disperare să-l distrugi (dacă ești de parte aliată)

înlocui toate tancurile Panzer IV cu acest nou model. Dacă acest lucru se întâmpla, probabil alta ar fi fost soarta războiului...

Generalu'



„Letter-box view". Chiar ai impresia că te uiți într-o cutie de scrisori în mișcare.

Nota LEVEL

Producător: Charybdis Enterprises Inc
Distribuitor: Interactive Magic
Hardware: Pentium 120, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Ed Hunter

Imaginaţi-vă o lume a crimelor, o lume plină de moarte şi teroare, o lume în care va trebui totuşi să te joci, nimic altceva. Rămâne de văzut cât de greu va fi.



Singurul şi unicul şi ... inegalabilul Ed Hunter. Aplauze vă rugăm!

Synthetic Dimensions s-ar putea să fie o casă de jocuri nu prea cunoscută, dar noul lor joc cu siguranţă le va aduce faimă, Ed Hunter fiind *„mascota”* formaţiei Iron Maiden. Nici nu se lansase bine această veste că firma a şi început să înregistreze comenzi pentru joc de la fanii devotaţi ai grupului şi ai muzicii rock. **Ed Hunter** a constituit un personaj important atât pentru grup cât şi pentru fanii lor. Ed apărea ca o anexă la fiecare album scos, el era sufletul unui episod dintr-o poveste, iar pentru mulţi reprezenta chiar sufletul grupului.

Synthetic Dimensions a creat şi jocuri de renume cum ar fi Gauntlet 1\II, Mickey Mouse, Hot Rod, Shadow Sorcerer, Corporation, Italy 90, Legends of Valour, Druid, Chronicles of the Sword şi Perfect Assassin şi au colaborat cu SSI, Psygnosis şi Core ceea ce dovedeşte că e o casă de jocuri ce merită toată atenţia.

Ceva complet nou

E posibil ca mulţi dintre voi să fi auzit de un proiect asemănător în desfăşurare la Londra, dar după un an fondurile s-au terminat şi ideea a fost abandonată. **Iron Maiden** insistând pe crearea jocului a avut mari rezerve în a lăsa o altă casă de jocuri să preia ideea. A fost foarte greu pentru **Kevin Bulmer**, directorul firmei Synthetic Dimensions, să-i convingă formaţia şi pe cei de la EMI că pot realiza acest joc. Odată puşi la trebă cei de la Synthetic au creat o adevărată lume 3D plină de viaţă şi culoare şi au reuşit să transpună în joc superb caracteristicile lui **Ed Hunter** şi **Iron Maiden**.

Pregăteşte-te pentru o lume plină de moarte şi teroare în care doar cei mai puternici vor supravieţui. Prepare yourself!

Get Ready

„O nouă <înviere> a grupului a avut loc odată cu relansarea celor 14 albume din ultimii 14 ani. După îndoielile iniţiale pe care le-a avut EMI asupra noastră acum se gândesc să folosească cunoştinţele noastre în ale graficii pentru micile coperţi ale albumelor, în plus vor să folosească imagini de cea mai bună calitate din joc pentru albumul care va fi lansat pe piaţă odată cu jocul.”



Arhitectura clădirilor este impresionantă şi va constitui deliciul ochilor flămânzi după detalii şi clădiri monumentale.

Kevin Bulmer explică: *„Ne-am implicat foarte mult în afacerile celor de la **Iron Maiden**, suntem implicaţi chiar şi în realizarea clipului unui nou single, iar noul turneu în jurul lumii va coincide cu lansarea jocului”.*

Rock on

„Toată lumea îşi aduce contribuţia la joc, inclusiv grupul, dar deciziile importante ne aparţin. Vrem să facem un joc care să iasă din ceaţă



Noua versiune a fostului prim ministru al Angliei ,John Major: s-a cam înrăit, nu?

Am impresia că nişte zombies îşi fac de cap în joc.



datorită calităţilor sale deosebite. Mulţi s-ar putea să nu ştie cine este **Ed Hunter**. Ed e un personaj creat de grup care apare prin versuri şi pe coperţile albumelor. Am avut grijă să nu oferim o imagine foarte amănunţită a personajului pentru că fiecare şi-l imaginează aşa cum vrea. Cu toate că are un rol important în joc, el e prezent pentru a conduce jucătorul prin universul său foarte diversificat. Este ca un fel de ghid prin lumea sa şi aduce multă faimă jocului fără ca el să fie prea omniprezent", continuă **Kevin**.

Nu e păcăleală

Una din problemele unui astfel de joc e să nu constituie o dezamăgire. Astfel ar fi uşor de creat un joc care să aibă în fundal sau chiar în joc pe cei de la **Iron Maiden**, mai adaugi în fundal muzica de pe albumuri, pui ceva grafică şi deja ai captat atenţia unei categorii de jucători. Nu, nu va fi aşa, jocul nu se va baza numai pe faima grupului, ci va fi în stare să concureze cu orice alt joc din orice punct de vedere. Publicul nu este uşor de păcălit, iar comentarii nefavorabile în presă ar distruge reputaţia jocului, ceea ce n-are să se întâmple.

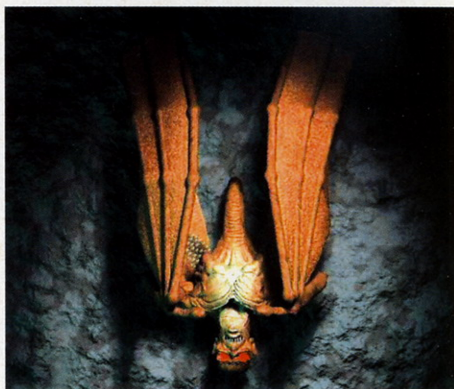
Universul jocului e masiv, iar atenţia la detaliu destul de impresionantă. Este o lume 3D în totalitate cu surse speciale de lumină, iar atmosfera conferită de cei de la **Iron Maiden** se materializează prin introducerea subtilă de imagini de pe albumele lor. Cei ce nu cunosc muzica grupului nu o vor recunoaşte prin joc în fundal, dar asta nu contează. Producătorii au, pentru inspiraţie, o lume întreagă din cântecele grupului.

Scenariul

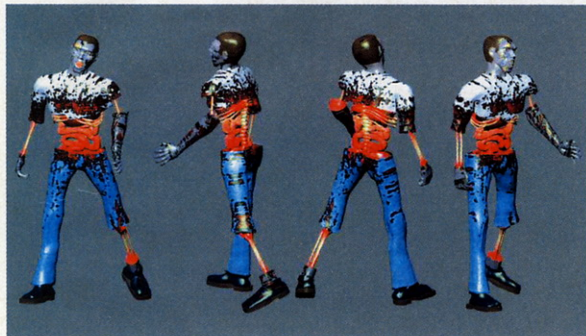
Ed Hunter este predominant un shoot-em-up, dar nu unul dintre acelea cu maniaci care merg pe străzi şi distrug totul... spre marea dezamăgire a unora, cu siguranţă nu a cenzorilor, va fi oricum plin de sânge. Această problemă va mai fi verificată mai ales când este vorba despre sensibila piaţă germană care este una dintre cele mai mari pieţe pentru jocuri şi pentru albumele grupului. Jucătorul se poate aştepta să se tragă asupra lui, să cadă în ambuscade şi să i se întâmple tot felul de lucruri ciudate şi toate acestea într-un first-person.

Jocul are o poveste, dar aceasta a fost creată în special pentru a face o legătură între diferitele locaţii ale acţiunii. Eddie a evoluat cu fiecare album iar această evoluţie a avut loc datorită unor anume întâmplări din viaţa sa. Aceste schimbări nu vor avea loc în joc în ordinea cronologică a albumelor. Eddie s-a schimbat mult şi repede de la album la album. Jucătorul va întâlni două versiuni ale lui Ed de-a lungul jocului. În prima parte Ed va fi ca cel ce apare în albumul Peace of Mind (îmbrăcat într-o haină de piele şi stând într-o celulă căptuşită) şi cea de-a doua parte ni-l va înfăţişa pe Ed în viitorul îndepărtat ca un cyborg care are mâinile şi picioarele reconstruite, această imagine provine de pe ultimul album „*Xfactor*". Este de-a dreptul oribil când Eddie este torturat pe un scaun electric şi mici părţi din corpul său cad. Chiar şi creierul său este schimbat cu organe cybernetice şi apoi este eliberat asupra unui public nepregătit. Jocul vă plimbă prin Egiptul Antic (din albumul Powerslay), Asylum (din Peace of Mind), Vandalise Streets/City (din Killers) şi Graveyard (din Grave After Dead). Din toate aceste titluri şi universuri s-a inspirat echipa de la Synthetic Dimensions pentru a crea locaţii cât mai diferite şi stiluri grafice cât mai diferite pentru a da farmec jocului.

Orice fan al grupului va fi familiar cu locaţiile jocului, dar dacă nu toată lumea



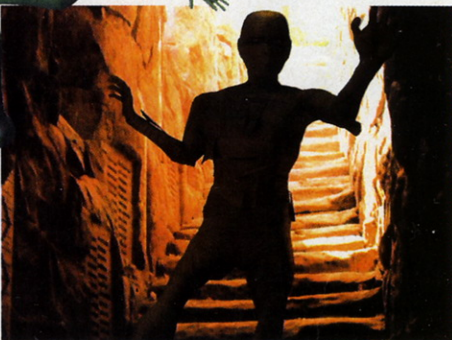
▲ Un „micuţ" gargoyle te aşteaptă să te mănânce şi să te omoare pe tine şi pe toţi prietenii tăi, pe care nu-i vei avea. You're on your own.



◄ Se pare că zombii sunt mici „pui" pe lângă ei.

Dragilor, vă urez multe vieţi în acest minunat joc! ▼







Această încăpere seamănă foarte mult cu cele din Diablo, dar la first person view de data aceasta.

cunoaşte acele locuri le vor găsi interesante, iar scenariul e în întregime interactiv. Orice imagine 2D de pe un CD al formaţiei va fi prelucată şi transformată de Synthetic într-un mediu 3D, astfel încât jucătorul să poată să se plimbe într-un astfel de mediu după cum vrea. Este o lume plină de viaţă şi de acţiune cu personaje ciudate. Toate aceste lumi vor atrage cu siguranţă atenţia jucătorilor, ceea ce e cel mai important. Ce ar putea fi mai divers decât o lume variind de la însoritul Egipt la atmosfera gotică dintr-un cimitir?

Tehonologia folosită

Synthetic e una din firmele care se ocupă cu dezvoltarea graficii pentru jocuri, iar **Ed Hunter** nu face excepţie. Dacă vrei să vezi primele imagini 3D (cu ochelari roşu/verde) care ieşeau pur şi simplu din ecran, atunci vei fi surprins cât de mult a



Cel mai înfricoşător bulevard, unde este periculos să mergi chiar şi ziua. Pentru a-ţi face cumpărăturile îţi trebuie mult curaj.

avansat echipa de la Synthetic în munca sa. Cu toţii am făcut umbre şi desene de verde şi roşu înainte şi ne-am simţit ciudat şi am văzut rezultate deloc impresionante, dar aşteaptă să vezi la ceea ce am ajuns şi ceea ce am reuşit să obţinem. Modelarea şi construcţia lui Eddie a fost atât de bine realizată, încât s-au folosit de fotografii de corpuri omeneşti reale dintr-o morgă ca să fie siguri că arată real - destul de macabru, dar funcţionează. Ar putea să sune puţin cam „*bolnav*", dar dacă pui un cadavru în picioare, tot ce înseamnă materie lichidă se scurge foarte repede spre membrele inferioare, priveşte-l pe Ed şi vei vedea picioare bulbucate. Aceasta este atenţia cu care s-a lucrat şi care s-ar putea s-o treceţi cu vederea dacă nu sunteţi informaţi că acest lucru conferă o mişcare cât mai reală a personajului! Adăugaţi toate celelalte ingrediente cum ar fi efectele de lumină, poligoanele, folosirea la maxim a resurselor şi a plăcilor 3D, condiţiile climatice etc., care sunt elementele primare ale oricărui joc, şi veţi vedea că ceea ce ar putea fi catalogat ca o farsă cu un subiect tare (referitor la **Iron Maiden**) este de fapt un potenţial enorm!

În cele din urmă

Scopul este de a găsi obiecte şi de-a împuşca aproape tot ce mişcă. Jocul nu este linear şi, astfel, poţi să explorezi după cum doreşti, dar ţelul este distrugerea, iar evenimentele din joc vor avea mereu o altă întorsătură depinzând de cum acţionezi şi ce drum îţi alegi. În ceea ce priveşte armele şi muniţia, gloanţele vor fi limitate şi va trebui să fi de asemenea atent să nu iei prea multe lovituri. Pe cine omori şi în ce tragi va avea un anume efect asupra drumului tău prin această lume macabră. Este o lume plină de moarte şi de secrete, încărcate de diferite obiecte foarte folositoare, iar atenţia jucătorulu va fi îndreptată şi asupra celor ce se vor petrece în viitor.

Kevin afirmă că jocul va evolua gradual. Astfel, la început vei întâlni oameni care vor arunca cu sticle şi cărămizi spre tine, iar pe moment ce avansezi vei întâlni şi prizonieri şi tot felul de tipi ciudaţi înarmaţi până în dinţi. În primul nivel, jucătorul va deveni familiar cu ceea ce-l aşteaptă, deci va fi uşor, dar din cel de-al doilea nivel „*Hell*" lucrurile se vor complica. Recompensele pentru jucător vor fi şi ele bine calculate şi aşezate prin nivel sub formă de item-uri bine cunoscute mai din toate jocurile shoot-em-up. În aceste jocuri şansele de a te plictisi sunt foarte mici şi nu vei reuşi să cataloghezi personajele sau să ştii după o vreme cum vor reacţiona. Din acest punct de vedere, deci al AI-ului, s-a lucrat foarte mult pentru a evita personajele monotone şi mişcările lor foarte previzibile.



◄ Peisajul este realizat foarte bine şi este pus la punct până la ultimile detalii.



▲ Să facem aşadar o vizită prin Anglia. În stânga puteţi observa minunatul Big Ben.

▲ Ed a fost „construit" după ultima tehnologie şi arată de-a dreptul macabru şi înfricoşător.

Adevărul gol goluţ

Iron Maiden este o formaţie de renume mai ales în Germania şi Japonia. Au mii de fani şi pot fi clasificaţi printre grupurile cele mai de seamă ale rock-ului. Au lansat 14 albume cu peste 42 de milioane de bucăţi vândute şi cu 8 discuri de platină câştigate.

În ceea ce priveşte vânzările pentru Ed Hunter aşteptările se ridică la 600 de mii. Peste o mie de fani au răspuns formaţiei afirmând că au auzit de acest joc care e încă în „*fabrică*". **Ed Hunter** este începutul unei serii de jocuri care-l vor avea ca personaj principal pe Eddie. Pentru a doua parte Synthetic şi Iron Maiden vor forma un grup numit Eddie şi Mutanţii şi vor scoate pe piaţă un album!

Ed Hunter, jocul, este anunţat să vadă lumina în luna aprilie a acestui an şi, pentru că tot ne apropiem de anul 2000, scopul jocului şi al jucătorului e să-l urmeze pe Eddie şi să afle cât de multe ştie el despre sfârşitul lumii. Over and out!

Sergio

Nota LEVEL

Producător: Synthetic Dimensions/EMI
Distribuitor: EMI
Hardware: Pentium 133,16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data de lansare: aprilie 1998

Extreme Warfare



Jocurile de pe Internet atacă mai mult ca oricând. Ca de pildă EW, care este atât strategie cât şi simulator şi oferă o grafică ameţitoare.

Acţiunea se petrece în 2050, când oamenii au colonizat planeta Marte. Dar nici nu au apucat să dezvolte o colonie mai acătării, că hop! şi apar extratereştrii Sway ce pretind că New Mars se află pe pământurile lor sfinte. Şi fără să stea prea mult pe gânduri, distrug Pământul în şapte zile şi nu par să aibă remuşcări. Aşadar, nu este nici o îndoială că pe planeta roşie se vor da lupte pe viaţă şi pe moarte, suficient să schimbe nuanţa acesteia într-una de un roşu aprins. Sau verde fosforescent, dacă te dovedeşti a fi un mare criminal de omuleţi verzi.



Arma principală a oamenilor. După cum se observă, ca armament secundar s-a ales un tun mai mic, nu o mitralieră.

Va fi un succes prin strategia oferită?

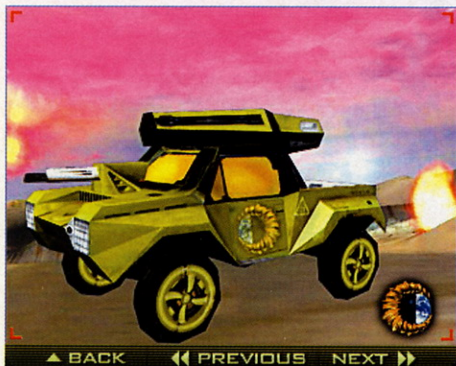
Până acum, majoritatea jocurilor Real-Time Strategy se bazau pe construcţia cât mai multor clădiri ce trimit cât mai multe trupe în distugerea inamicului. EW se axează pe o idee nouă, apărută la Myth: posezi o anumită armată – mai exact grup de diverse unităţi – şi cu acesta trebuie să-ţi distrugi inamicul, care te depăşeşte numeric. Astfel dispar filozofiile de luptă *„cine are mai multe resurse câştigă"* şi apare necesitatea de a folosi o strategie apărută în secolul nostru: combinarea armelor. Cum este de aşteptat, aceasta nu se face oricum, ci trebuie ţinut cont de fiecare element specific al fiecărei unităţi. De pildă este indicat ca elicopterele să patruleze în faţa tancurilor ce trag mai puternic, dar văd mai puţin.

Nu lipsit de importanţă va fi briefing-ul misiunii. Deşi acesta nu oferă prea multe explicaţii despre teren sau despre adversar, poţi totuşi să-ţi faci o idee despre cum va fi bătălia respectivă. Apoi vei începe o discuţie cu membrii propiei echipe despre ce trupe ar trebui folosite, cum vor fi amplasate, cum şi pe unde se vor deplasa etc. După această *„strategyze"* se va trece efectiv la joc. Deci nu vor mai fi campanii în care ştii de unde când şi cum eşti atacat de inamic, iar tu vei vedea clar cât eşti de bun ca strateg.

Mică şi pricăjită mai este maşinuţa de cercetare. Dar nu trebuie neglijat tunul din spinare, care la o adică poate distruge multe ţinte strategice.



Pare mai fragil decât un ARO 10 Spartana, dar e foarte folositor pe post de scout.



Va fi un hit ca simulator?

Partea de strategie a fost bine concepută, dar nici partea de luptă propiu-zisă nu a fost mai puţin gândită. EW se înscrie în linia jocurilor din ultimul val, care uimesc prin grafica şi sunetul bine realizate. Acestea au fost foarte bine exploatate pentru crearea unui feeling plin de adrenalină şi nervi puşi în pioneze, în care îţi vezi foarte bine unitatea comandată. Pentru a avea o perspectivă mai bună asupra câmpului de luptă jocul oferă 1st person view şi 3rd person perspective alături de alte tipuri de vizualizare – free cam, close cam, follow cam. Toate acestea sunt oferite pentru o gamă largă de unităţi, de la buggy-uri de recunoaştere la tancuri grele şi elicoptere pentru toate gusturile.

Va fi un mare succes pe *Internet*!

Cum am mai spus, EW a fost conceput special pentru Internet încă de la început. Aceasta s-a materializat prin stilul de joc: este vorba de întâlnirea a două echipe de câte 11 gameri cu propria personalitate, care lucrează împreună pentru distrugerea celorlalţi. Deşi misiunea se termină prin îndeplinirea tuturor sarcinilor individuale, jocul pune accent pe spiritul de echipă ce-i animă pe gameri. Grafica a fost astfel creată încât să ofere cât mai multe frame-uri pe secundă, folosindu-se de multe ori grafică poligonală cât mai puţin complicată, fără a-i afecta design-ul.

Totuşi, nu au fost uitaţi nici aceia ce preferă să joace singuri. Aceştia îşi vor crea propria echipă şi-o vor conduce aşa cum le place, dar se vor simţi în pielea lui Rambo şi nu ca membri ai unei echipe. Deşi nu vor avea în faţă inamici umani, totuşi ei vor da de greu, deoarece AI-ul este mult mai bun decât la alte strategii.

Totuşi cele mai bune jocuri sunt cele multiplayer. Dar din păcate, se aplică proverbul *„frate, frate, dar Internetul e pe bani"*. Exteme Warfare este excelent pentru cei din America, unde taxele sunt mici. Şi chiar şi în Europa Occidentală, unde acestea nu sunt tocmai piperate. Dar în România accesul la acesta este foarte scump în comparaţie cu veniturile. Oricum, cei care vor un nou tip de strategie nu au ce rergreta.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Trilobyte
Distribuitor: Red Orb
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Joint Strike Fighter


În *JSF*, deja clasicul F22 Raptor apare doar ca wingman.

Simulator de zbor... 3DFx... realism exagerat... feeling... toate vin într-un singur pachet. Eidos nu-şi dezminte reputaţia prin acest joc de excepţie, un flight-sim care nu ar trebui să lipsească din colecţia nici unui gamer adevărat.

Problema fundamentală ridicată de majoritatea simulatoarelor de zbor pe PC este aceea a graficii. Restul, constând în jucabilitate, manevrabilitate, feeling etc., pare a fi doar „*partea a doua*" în ceea ce priveşte un flight-sim. De-a lungul timpului s-a încercat realizarea celei mai fericite combinaţiia tuturor aspectelor enumerate mai sus. După ani de încercări, la seria marilor firme producătoare de jocuri care aparţin acestui gen (Novalogic cu „*Comanche 3*", „*F22 Lightning II*" şi „*F22 Raptor*", Looking Glass cu „*Flight Unlimited*" I şi II etc.) s-a adăugat de curând şi Interloop (distribuit deEidos interactive) cu al său Joint Strike Fighter.



Acest Tu-22M, un bomber de toată frumuseţea, are întâlnire cu una dintre rachetele mele.

Realitate sau SF?

Nu cu mult timp în urmă Lockheed şi Boeing au răspuns apelurilor Pentagonului de a crea tipul de avion de vânătoare şi bombardament perfect. Guvernul american lansase un proiect de modernizare şi dotare a flotei aeriene: USAF. Rezultatul mai multor ani de cercetare asiduă s-a concretizat în două capodopere aviatice:**X32** şi **X35**. Fiecare avion foloseşte tehnologie **stealth**, ceea ce le transformă în cele mai sofisticate arme ale începutului de secol XXI.

Ideea de armă multifuncţională a stat la baza ambelor proiecte. Astfel, cele două minuni aviatice sunt capabile atât de bombardament de mare precizie cât şi de intercepţie a avioanelor inamice. Vitezele atinse de **X32** şi**X35** se situează în jurul cifrei de 1200 km/h. Datorită design-ului special, cele două avioane sunt capabile să efectueze atacuri la joasă înălţime la viteze foarte mici.

Deşi prezintă capacităţi de stocare a armamentului destul de reduse, cele două supersonice sunt practic invizibile pe radar, ceea ce le conferă avantaje extrem de mari. Ţintele nepregătite pentru un atac sunt mult mai uşor de lovit decât un inamic care îţi cunoaşte cu precizie poziţia...


Briefing-ul campaniei din Afganistan, anunţând zile negre pentru inamici...



Inamicii s-au coalizat: Su-27, rachetă Sidewinder şi efect de halo. Ce poate fi mai înspăimântător?

Detaliile - un deliciu

Îşi aminteşte cineva tehnologia folosită în timpul primului război mondial? Piloţii erau nevoiţi să lanseze bombele din carlingă cu propriile mânuţe, mitralierele muşcau când din fuselajul inamicului, când din propria elice, iar la rachete aer-aer sau aer-sol nici nu se visa... De atunci însă a trecut aproape un secol, iar tehnologia a evoluat dincolo de limitele imaginabilului. În **JSF** aveţi posibilitatea de a testa aparatele descrise mai sus de-a lungul celor patru campanii puse la dispoziţie. Modul **campaign** poate fi selectat din meniul principal, alături de obişnuitele **Select pilot**, **Options**, **Exit game** etc.

Cu siguranţă că înspre **Options** se vor îndrepta posesorii de calculatoare mai slabe, în speranţa că vor putea seta jocul să ruleze acceptabil şi pe un procesor mai lent. Trebuie să vă avertizez că, din păcate, **JSF**


Harta teatrului de operaţiuni este cu adevărat impreionantă, deşi inamicii nu se prea arată la o oră atât de matinală.

este nerecomandabil deținătorilor de computere sub 133MHZ (suficient doar pentru low-resolution). În schimb, fericiții posesori de plăci 3DFx se pot bucura de o grafică excepțională și pe PC-uri mai puțin perfomante.

Nivelul de dificultate al campaniilor (Afganistan, Columbia, Korea și peninsula Kola) variază de la Very Easy la Very Hard. Producătorii s-au gândit însă și la cei care sunt dornici să intre direct în focul luptei. Pentru ei a fost implementată opțiunea „*Dogfight*", prin intermediul căreia se pot seta ușor condițiile unei lupte aeriene: teatrul de operațiuni, condițiile meteorologice (ploaie, căldură mare, căldură foarte mare, furtună etc.),



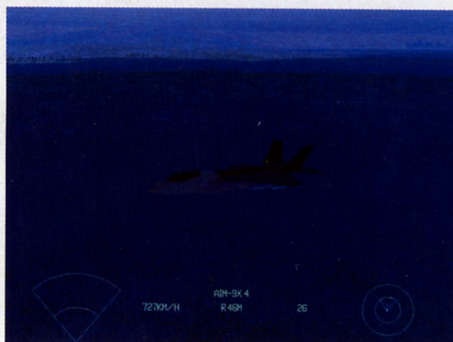
De data aceasta, a fost mai bun decât mine. Sau mai norocos...

numărul inamicilor (care vin asupra jucătorului în valuri ce se repetă până la anihilarea sa sau până la apariția plictiselii), numărul de wingmen-i.

Dar să uităm aceste... neplăceri și să revenim la problemele serioase, cum ar fi...

Campaign Mode

Cele patru campanii sunt părți integrante ale unor războaie imaginare. În **JSF** jucătorul, pilot-șef (?) al unui escadron, trebuie să-și etaleze și talentele de tactician, între îndatoririle sale aflându-se și crearea de waypoint-uri pentru squadron-ul său și selectarea țintelor care urmează să fie distruse. Responsabilitatea pilotului virtual este astfel mult sporită, pentru că acum trebuie luați în considerare și wingmen-ii, care nu sunt „*ași ai cerului albastru*" de la bun început. Ei trebuie protejați pe cât posibil, pentru a le asigura o **funcționare** de durată. În plus, ofițerii cu grade superioare nu sunt prea încântați când jucătorul se întoarce dintr-o misiune ca unic supraviețuitor...



▲ Uneori am zburat la firul ierbii. Acum zbor la firul apei...

Prin intermediul unei hărți extrem de detaliate, jucătorul poate ține sub observație întreg teatrul de operațiuni. Și totuși, războiul nu este nici pe departe ceva static, inert, în special dacă luăm în considerare faptul că cei de la Interloop au implementat în joc „*timp virtual*". Cu alte cuvinte, totul se petrece de-a lungul mai multor zile. Odată întors din misiune, jucătorul are posibilitatea de a „*sări*" peste câteva ore, pentru a putea lansa o misiune de noapte, de exemplu.

Ceea ce mi s-a părut destul de interesant este faptul că fiecare țintă marcată ca **primary target** are atașate o notă informativă și o serie de poze „*din satelit*".

About the game

Din tot ceea ce am descris mai sus s-ar putea crede că este de fapt vorba de un joc de strategie și nu de un simulator. Și totuși, **JSF** este un flight-sim cât se poate de bun care, după părerea mea, poate răspunde cerințelor celor mai împătimiți gameri. Astfel, unii dintre noi consideră că un zbor începe în fața hangarului. Alții ar dori să decoleze fără prea multă bătaie de cap. No problem! Pentru aceștia din urmă, Interloop a introdus opțiunea de „*Start on runway*".

Odată aflați în aer, priviți cu atenție împrejur... Chiar dacă nu sunteți posesori de 3DFx, cu siguranță veți avea ce admira. În opinia mea, **Joint Strike Fighter** este unul dintre cele mai frumos realizate simulatoare de pe PC. Producătorii au afirmat că terenul a fost realizat cu ajutorul datelor preluate prin satelit. Jucătorul poate admira un răsărit de soare copleșitor în Afganistan, de exemplu, unde nisipul dunelor pare a fi în flăcări. De asemenea, feeling-ul unui zbor pe timp ploios deasupra peninsulei Kola este de nedescris. Condițiile atmosferice sunt redate fidel, iar efectul de halo este și el prezent



▲ The lonely hunter și prima lui victimă din ziua aceea...

Efectul de halo sau „Cum se înfrumusețează artificial un joc care nu are nevoie de artificii de grafică". ▼



(din fericire, poate fi deactivat).

Carlinga este unul dintre elementele cele mai importante în orice fligh-sim care se respectă. În **JSF** jucătorul este așezat în interiorul unui cockpit interactiv. Cu alte cuvinte, orice buton poate fi activat. În acest scop, veți putea folosi cu încredere cursorul în formă de mână. Pentru cei care au nevoie de un anume panou de comandă, acesta poate fi accesat în mod full-screen.

USAF a constatat că mulți piloți mor nu din cauza inamicilor, ci pentru că se prăbușesc. Pentru a evita asemenea situații nefericite, **X32** și **X35** au fost dotate cu un sistem „*anti-crash*": o voce suavă (s-a demonstrat că piloții sunt mult mai receptivi la auzul unei voci feminine) avertizează jucătorul de posibilitatea contactului nedorit cu solul. Dacă acesta nu reacționează în timp util, comanda „*Pull up*" se

concretizează şi avionul îşi reia zborul în afara oricărui pericol. Pentru cei încrezători în forţele proprii, această opţiune poate fi dezactivată.

Target acquired

Asemeni celor mai multe simulatore, în **JSF** pilotul foloseşte un sistem de waypoint-uri pentru atingerea ţintei. Altitudinea acestora poate fi setată pe harta strategică. În cazul în care teritoriul străbătut se află sub supravegherea radarelor inamice se poate folosi modul de zbor "*ground-hugging*" (sau zbor



Un cockpit virtual aproape palpabil.

la firul ierbii), activat odată cu pilotul automat. Repet, atât **X32** cât şi **X35** au fost concepute pentru atacuri **stealth**. Încărcarea cu armamament a avionului până la refuz nu conduce decât la creşterea şanselor de a fi detectat de radarele inamice. Pentru a minimaliza acest pericol, încercaţi să creaţi un traseu care trece prin zone ferite (cum ar fi văile râurilor). Totuşi, calculatorul poate oferi celor nerăbdători să se vadă trecuţi de partea de planificare a misiunii o serie de variante.

Armamentul din dotare constă în deja banalele rachete AA Sidewinder, rachete ATG (Air To Ground), bombe incendiare etc. Înaintea fiercărei misiuni trebuie aleasă combinaţia potrivită. Încercaţi să distrugeţi ţintele selectate doar cu ajutorul armamentului din interiorul avionului, fără a „*împodobi*" şi aripile. Şansele de a atinge ţinta nevăzuţi cresc astfel considerabil.

De-a lungul campaniilor vă vor însoţi trei wingmen-i de nădejde, dovedindu-se nu o singură dată de un real folos. Pe măsură ce veţi înainta în teritoriul inamic, ei vor căpăta experienţă, vor învăţa manevre de zbor şi de luptă mai sofisticate, deci vor deveni mai eficienţi. În timpul zborului le veţi putea adresa, prin intermediul unei interfeţe uşor de folosit, comenzi cu privire la formaţia de zbor (arrow, card, line etc.), distanţa dintre avioane, activarea/dezactivarea radarului, atacarea unei ţinte ş.a. Din nou este necesară etalarea calităţilor de strateg. Nu e prea uşor să fi pilot de vânătoare în zilele noastre...

Final approach

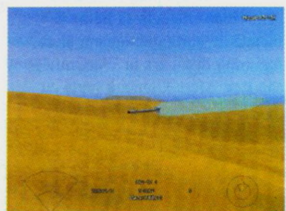
În ceea ce priveşte partea sonoră, totul pare OK: motoarele zumzăie adormitor, rachetele încântă urechile cu muzica lor



Su-27 – inamicul no.1 al avioanelor americane.

aducătoare de moarte, wingmen-ii răspund prompt prin radio (deşi nu au voci diferite nu este chiar atât de deranjant) etc. Muzica este de nota zece, dar cei care doresc o simulare cât mai apropiată de realitate o pot dezactiva.

Nu încercaţi să criticaţi **JSF**-ul doar citind acest articol. Pentru a înţelege pe deplin complexitatea simulării trebuie să-l jucaţi. Şi totuşi, întotdeauna este loc pentru mai bine. După părerea mea, s-ar mai fi putut lucra la arhitectura oraşelor (mi se pare de-a dreptul bizară, ca de altfel în aproape toate simulatoarele de până acum), iar



Racheta albă, purtătoare a mesajelor de doliu.

exploziile sunt realizate cel puţin jenant.

Deocamdată cam atât despre **Joint Strike Fighter** . Nu ezitaţi... jucaţi-l. Este cu adevărat un nou LEVEL în domeniul simulatoarelor pentru PC.

Mike



Nici vântul, nici ploaia nu pot împiedica un avion de asemenea „*calibru*" să-şi ducă misiunea la bun sfârşit.

Nota LEVEL

Producător: Interloop
Distribuitor: Eidos Interactive
Hardware: Pentium 133, 24 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

93 /100

StarCraft

Anunțat de foarte mult timp, succesorul lui WarCraft şi-a făcut apariția când pierdusem speranța de a-l mai vedea.



După ce au avut succes enorm cu WarCraft II (deşi nici WarCraft I n-a trecut neobservat), cei de la Blizzard (viscol) au anunțat că acesta va avea o continuare cu lupte nu în trecutul terestru, ci... în viitorul spațiului. După mai mult de un an jumate de aşteptări, iată că minunea s-a produs, iar gamerii axați pe strategie vor avea...

Un nou viscol pe PC-uri

Până acum, toate RTS-urile aveau un scenariu clasic: două tabere, băieții buni şi băieții răi, se luptau pe viață şi pe moarte. Ca şi în Dune 2, aici apar trei rase, diferențiate prin istorie, tehnologii, armament şi tactici. Cum era de aşteptat, Blizzard a urmărit ca strategia să fie total dictată de abilitățile taberei alese, mai mult decât era în WarCraft sau Red Alert. Oamenii luptă cu trupele convenționale – infanterişti, roboți, tancuri şi starship-uri. Zergii îşi acoperă pământul cu o substanță – Creep – care strică treptat-treptat unitățile inamice ce o calcă în picioare. În plus, poți pune paraziți pe inamici, iar aceştia îți arată ce vede trupa respectivă. Dacă aceasta se întoarce la bază te asigur că vei avea ce vedea. Puterile psihice ale protoşilor copiază vrăjile din WarCraft II, dar mai au şi alte posibilități, ca de pildă generarea de imagini false de unități.

Puțin cam nebuni, zergii atacă cu mic cu mare tocmai acolo unde ai buncăre de apărare.



În plus, aceste trei părți vor avea propriul lor teatru de luptă, fiecare având câte 30 de misiuni. Obiectivele lor nu constau numai în anihilarea inamicilor, ci uneori trebuie să escortezi unele personaje (a se citi să le salvezi pielea). Acestea apar şi în misiunile următoare, ceea ce face să deții de la început trupe cu experiență. Unele scenarii conțin scurte elemente de RPG, în care ți se cere – spre exemplu – să treci printr-o linie de arme defensive şi să le dezactivezi de la terminalul unui computer. Oricum, manualul explică mult istoria şi dorințele fiecărei rase, iar la începutul unei misiuni ai parte de filmuleţe şi briefing-uri mai rar întâlnite.

AI-ul, vechea problemă a RTS-urilor (real time strategy) a fost perfecționat timp de un an. Dacă în Warcraft nivelul acestuia era mediu, în Starcraft lucrurile se schimbă puțin. Oponenții sunt mult mai puternici şi mai competitivi, putând crea reale probleme chiar şi celor mai experimentați jucători.

Nici jocurile multiplayer nu au fost lăsate de-o parte. Într-o echipă poți folosi tot ce are coechipierul: hartă, resurse, tehnologie, controlul unităților. Astfel, cea mai bună tactică este ca unul să strângă resurse şi altul să conducă atacul. Ca moduri de victorie se pot seta cucerirea steagului, slaughter (masacru – câştigă cel care are cât mai mulți inamici trecuți pe răboj) sau greed (lacom – la terminarea resurselor, victorios e cel care a adunat mai multe resurse).

Se poate juca şi pe Internet, prin serviciul *batle.net* pus gratuit la dispoziția gamerilor de către Blizzard. Dar totul se mişcă mult mai încet decât alte RTS-uri.

Mai țineți minte editorul de hărți



Tehnologii înalte într-o confruntare spațială. Dar, mult mai interesante decât ele, sunt armele şi exploziile.

Protoşii au cele mai spectaculoase tehnologii. Priviți numai cum îşi construiesc clădirile!





O întâlnire oameni-protoşi din care rezultă că ultimii au sânge albastru.



O clădire e atacată? Bine, atunci o mut în altă parte!

Oops, mi-a bubuit o navă! Dar nu-mi fac griji, doar am plecat la luptă cu o groază. După cum se vede, și inamicul a făcut la fel.

din WarCraft II? În StarCraft el a devenit editor de scenarii. Astfel, nu numai că desenezi harta, ci și aranjezi ca la un moment dat să se întâmple ceva: secarea unei mine de gaz, apariția unor alți inamici chiar în baza ta etc. Cu acesta, poți crea campanii de toată frumusețea fără să fie necesare cunoștințe de programare!

Luptele stelare – între iluzii și așteptări

Când o firmă de renume lansează un joc, se așteaptă ca acesta să fie revoluționar, adică să aducă o groază de elemente noi, ce vor atrage gamerul imediat. Acesta e și cazul StarCraft-ului, de la care se așteptau multe, dar n-a fost să fie.

Cea mai mare dezamăgire este grafica, care nu oferă nimic nou. Există păduri, deșerturi, platforme spațiale, clădiri, toate dispuse la diverse înălțimi. Ba chiar terenul e interactiv, în sensul că un grup amplasat sus trage mai bine și de la o distanță mai mare decât dacă ar fi jos. Există chiar și posibilitatea de a sta camuflat în pădure. Dar, din păcate, totul e bidimensional. Astfel unitățile, care deși sunt mai mari și mai colorate ca la alte RTS-uri, sunt mai mici dacât bitmap-urile din WarCraft. Tipul terenului e de domeniul trecutului, semănând foarte bine cu cel din Ages of Empires. Un teren 3D ca la Total Anihilation? O vizualizare a câmpului ca la Myth:The Fallen Lords? Nu. O singură pespectivă, ceva mai bună decât cea a WC II, în sensul că vezi unitățile mai mult din lateral decât de sus. Dar nu sunt motive de disperare, pentru că grafica dă dovadă de bun gust neîntâlnit la TA și MFL. Și ar fi de notat efectele armelor speciale. De pildă, o furtună psionică umple inamicii cu descărcări electrice



Față de nave, unitățile terestre sunt niște pitici neajutorați.



Dar zergii îi bat în design. Totul are forme cum rar ți-ai putea imagina. Și mai e și Creep-ul, substanța aia dubioasă de pe jos care se întinde, se întinde, se întinde...

foarte interesante, iar flame-trower-ul aruncă flăcări de zece ori mai mult decât acela din Red Alert. Exploziile și laserele sunt bine desenate, dar cele mai spectaculoase sunt luptele dintre nave spațiale. Flotele de starship-uri înghesuite și exploziile acestora sunt ceva ce nu trebuie pierdut, fiind ceva ce într-adevăr nu s–a mai văzut.

Controlul trupelor amintește și el de WarCraft II: poți selecta un grup de maxim 12 unități, grup care nu poate fi numerotat ca în RA sau AOE. Blizzard n-a vrut ca jucătorul să insiste prea mult pe aranjarea în formații, așa cum e de pildă la Myth. Așadar, luptele vor fi mai simplu de condus cu ajutorul unei interfețe simple, ceea ce poate satisface pe stratagiștii amatori, dar dezamăgi pe cei profesioniști. Dar aceștia n-au de ce să se supere, deoarece a fost introdusă posibilitatea waypointurilor și de a da unei clădiri sarcina de a construi mai multe unități.

Un pas mic în domeniul RTS-urilor, un salt imens pentru gameri

Cum am spus mai sus, StarCraft nu e un joc revoluționar pentru că nu aduce nimic nou. Dar nu i se poate reproșa că e foarte bină făcut și că nu va ține gamerii în casă pentru cel puțin câteva luni. Deși oferă o grafică clasică (adică pe cale de dispariție), jocul poate avea o viață destul de lungă prin varietatea de unități și hărți pe care le oferă.

Generalu'

Ca și în WarCraft, aici poți face upgrade-uri. Dar simbolizarea lor e de-a dreptul curioasă, așa cum se vede în colțul din dreapta jos.

Nota LEVEL

Producător: Blizzard
Distribuitor: Blizzard
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

88/100



Dacă trec peste cerculețul acela, voi avea girofar.

Die Hard Trilogy

Studioul Twenty Century Fox a încercat să transpună succesul seriei „*Die Hard*" din industria cinematografiei în cea a jocurilor, promițând trei aventuri într-una singură. S-ar zice că Die Hard nu va fi lăsat de-o parte chiar aşa uşor.

Mai există cineva care n-a auzit de Twenty Century Fox? Cu siguranță că nimeni, deoarece toată lumea cunoaşte acest renumit studio de la Hollywood, ale cărui producții au mare priză la public. Dar iată că acum vor să treacă de la marile ecrane, la (micile) monitoare ale PC-urilor, deoarece, după cum se ştie, în industria jocului se câştigă aproape la fel de bine ca în cea a filmului. Şi pentru a avea succesul asigurat, au pornit cu transpunerea unei trilogii foarte cunoscute. După cum spun producătorii Die Hard este un „*one explosive package*" şi chiar este apreciat de unele reviste de specialitate.

Ce e de făcut (adică de împuşcat)

După cum era de aşteptat, te afli în pielea detectivului Jonh McClane. Acesta se pare că este total lipsit de noroc, deoarece se află mereu în locul nepotrivit, la momentul nepotrivit. Nimereşte tocmai acolo unde se întâmplă acte de terorism. Acolo unde poți să mori destul de lejer şi unde este nevoie de eroi...

De pildă, în Die Hard umbli printr-un sediu zgârâie-nori plin cu terorişti ce nu ştiu prea multe, în afară de a apăsa pe trăgaci atunci când te întâlnesc. Tu, reprezentantul celor buni, al celor drepți, bravi şi viteji, trebuie să cauți ostateci în orice colțişor al hărții. Tocmai ai eliberat unul? Uşile liftului se deschid, iar din el apar o grămadă de băieți puşi pe omor în masă. De multe ori eşti în situația de a fi încercuit de grupe de inamici, iar singurul sfat ce trebuie aplicat este „*run, gamer, run!*". E drept că aparține altui film, dar dacă nu-l aplici, rişti să vezi luminița de la capătul vieții. Undeva sus este scris numărul de terorişti rămaşi în viață, număr foarte frustrant. De ce? Deoarece de fiecare dată când ajunge la valori mai mici - cinci, şase inamici - şi ți-e lumea mai dragă - tocmai atunci vezi pe hartă cum ies din lift o mulțime de ucigaşi. Şi numărul lor ajunge iar la 15-16, cum a fost la începutul nivelului... Iar tu ai energie mai puțină... poate îi termini în final pe toți (deşi nu prea cred), ba chiar îi eliberezi şi pe ostateci (nu prea cred, de două ori).

Vei intra sau nu vei intra în alte maşini când treci pe roşu - aceasta-i întrebarea.



Ca să treci la nivelul următor, trebuie să dezamorsezi bomba de la acel etaj, care a fost activată de ultimul terorist împuşcat. Şi începi o goană prin clădire, care are nişte culoare întortochiate demne de un labirint.

Oricum, în Die Hard important este proverbul „*fuga-i ruşinoasă, dar e SĂNĂTOASĂ!*". În următorul joc al trilogiei acesta nu mai e valabil, deoarece treci de la un shoot'them'up la un arcade. În Die Harder ai de-a face cu alți terorişti ce controlează un aeroport. Poate tu nu vrei neapărat să intri, dar picioarele detectivului nostru te poartă prin locuri în care faci cunoştință cu mai mulți criminali deodată. Şi poate ar fi foarte uşor să-i dobori, dacă unii dintre ei nu s-ar ascunde după ostateci, maşini şi elemente de decor, iar alții n-ar mai fugi dintr-o parte în alta a ecranului. Pentru a-i atrage pe masochişti, cei de la Twenty Century Fox au făcut ca greutatea să crească odată ce înaintezi spre noua aripă a aeroportului, aflată în construcție, şi în tunelele de sub piste. După ce luptați din greu pe lângă avion, aveți



Marea sală de baluri. Deşi trag de zor cu shotgun-ul, mai sunt destui terorişti primitori la recepție. Aceasta să-nsemne că balul abia de-acum începe?

dreptul să ajungeți în interiorul acestuia. Dar nu vă recomand să stați prea mult, deoarece teroriștii au intenția de a-l arunca în aer. Singura scăpare este să te catapultezi cu scaunul pilotului, după care ajungi la o biserică (vă mai aduceți aminte de film?). După ce scapi cu bine și de acolo, ajungi într-o cursă foarte rapidă de snowmobile. Am scris *„cursă”*? Am greșit, vânătoare e un cuvânt mai potrivit. Numai după ce omori toți teroriștii îți este permis să te urci în elicopter. Spre sfârșit ai de ochit un avion ce este prins de furtuna de zăpadă. Dar *„in the end there can be only one”*, vorba Nemuritorului.

Slavă Domnului că poți culege armele teroriștilor, de la pistoale Beretta până la mitraliere AK47. Acestea diferă unele de altele prin putere de foc, număr de gloanțe pe secundă, mărimea încărcătorului etc. În plus, pentru situațiile mai încordate ai la dispoziție grenade și rachete.

În ultima parte, Die Hard With A Vengeance, trebuie să salvezi New York-ul de teroarea bombelor plasate... în mijlocul străzii. Ai posibilitatea de a conduce mai multe tipuri de mașini, ca de pildă taxiul galben, mașina de poliție... camionul gunoierilor, autobuzul școlar și o aiureală specific americană, numită Fork Lift (să cauți bombe cu *„furculița ridicată”* - ce poate fi mai trăsnit decât așa ceva!). Dar să nu credeți că noi europenii am fost uitați. Restul de până la 15 mașini (așa cum se laudă producătorii jocului) sunt modele italiene și germane. Bineînțeles, acestea nu sunt altceva decât mașini sport. Toate acestea diferă prin accelerație, frâne, manevrabilitate și - foarte important - posibilitatea de a efectua derapaj controlat.



▲ **I-am dat unui *„prieten”* o grenadă. Deși acțiunea se petrece noaptea, aș vrea mai multă lumină.**

Poate crezi că dacă folosești mașina cea mai rapidă ai cele mai mari șanse de câștig. Nu e chiar așa, pentru că ai nevoie de aproape toate mașinile. De pildă, în tunelele metroului trebuie să te ferești rapid de tot ce-ți iese în față. Ca și atunci când mergi prin Central Park și trebuie să nu-i calci pe cei cu patine cu rotile. Întodeauna ajungi pe Wall Street când e înghesuiala mai mare (nu contează dacă până acolo ai fost rapid sau nu), și o să ai nevoie de o mașină care accelerează mai ușor.



▲ **Pentru a scăpa de cât mai mulți teroriști,le-am trimis o rachetă. Dar se pare că nu a fost de-ajuns numai una.**

Pare să fie o minunăție, dar este chiar așa de bun?

Toate elementele enumerate mai sus ar face din joc un hit. Dar, din păcate, producătorul a neglijat un aspect fundamental: grafica. Se cere P120 (recomandat este P166) cu 16 MB RAM, de crezi că este rulat în rezoluții mari. Eroare, cea mai mare fiind aceea de 600X480. Poate are o mulțime de culori. Iarăși eroare: harta din Die Hard pare a fi făcută pe Spectrum. Tot aici creatorii jocului se laudă cu un engine grafic ce *„taie”* din pereții ce încurcă privirea. Ceea ce rămâne în locul lor este un spațiu negru de prost gust, negru care înconjoară zona pe care o vede detectivul tău. În plus, aceasta este așa de mică, încât inamicul ce îți apare tam-nesam în față începe imediat să tragă. Noroc că harta te anunță de prezența lui, dar aceasta îl reprezintă printr-un pătrățel roșu. Atunci când îl împuști, din el țâșnește sânge ca în Wolfenstein3D! E oribil, că, după ce se cere așa de mult hard, se oferă efecte ce le găseam pe 286-uri. Spre deosebire de tatăl shoot'hem' up-urilor, aici morții sunt mai bine reprezentați, chiar dacă nu sunt pătați de sânge (deși stau deasupra bălților roșii). Din păcate, textura nu li se schimbă, iar hlizeala multora îți dă impresia că mai sunt în viață.

În altă ordine de idei, țintele probabil trebuia să fie în formă de cercuri, dar au ieșit octogoane.

Mașinile sunt frumos colorate, dar de la distanță nu prea îți dai seama dacă le vezi fața sau spatele. Probabil se dorea ca a treia parte să fie un simulator de curse de mașini prin circulația unui mare oraș. Dar orice simulator respectabil îți arată bordul mașinii și volanul, pentru a-ți arăta cât de mult l-ai răsucit pe acesta, ce viteză ai etc. Aici nu ai parte de așa ceva, și mai mult conduci după ureche decât după pricepere.

Poate vă așteptați ca Twenty Century Fox să pună niște filmulețe simpatice, așa ca de mare studio ce este. Dar de unde! S-a apelat la cele simulate pe calculator și nu la secvențe din filmele ce au avut milioane de admiratori. Păcat că pe cât de strălucită pare ideea jocului, grafica e la pământ. Die Hard și-ar fi găsit cu siguranță locul acum vreo câțiva ani, pe când noi ne făceam de cap cu jocuri mult mai interesante.

Generalu'



◀ **În caz că se trage în voi, vă ridicați fustița să nu vă împiedice și faceți ușor un pas lateral". Așa sunt învățați polițiștii new-yorkezi?**

Nota LEVEL

Producător: Fox Interactive
Ofertant: Blue Ridge International
Tel: 01/2106828
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

63 /100

Journeyman 3: Legacy Of Time

Broderbund continuă saga celor două jocuri de aventuri ce au fost acceptabile la vremea lor. Noul produs are ambiția de a fi mult mai bun decât predecesorii săi. Să vedem ce baze are această ambiție.

Una din cele mai mari case de jocuri și-a lansat în februarie a treia parte a unui joc destul de atrăgător. În lumea jocurilor pe calculator, continuarea unui succes e comparată cu predecesorul ei și trebuie neapărat să fie mai bună pentru a se impune pe piață. Dar când e lansată partea a treia, atunci aceasta trebuie să învingă și succesul celei de-a doua, iar pentru aceasta este obligatoriu ca *„nepotul"* să fie un joc excelent.



Jocul nu e deloc lipsit de misterele diferitelor culturi: ce-o fi cu cele trei blocuri sculptate de pe partea cealaltă a acestui lac artificial?

Construcția unui adventure game aproape perfect

Interesați de cum au fost primite celelalte două jocuri, cei de la Brodebund au creat o listă cu cele mai bune și cele mai nesatisfăcătoare 10 aspecte ale seriei Journeyman. Pornind de la acestea, a treia parte a trilogiei a



Uitasem să vă spun, acest joc nu e indicat celor care au rău de înălțime. Pe ceilalți îi asigur că vor avea ce vedea din aceste baloane cam primitive.

fost astfel creată încât diferă enorm de mult de celelalte două jocuri.

De pildă,nu puteai interacționa cu oamenii întâlniți deoarece exista pericolul unei alterări a istoriei. În J3 vei fi îmbrăcat în Chameleon Jumpsuit, un costum de călătorit în timp foarte practic. Acesta îți permite să captezi imaginea oricărui om pe care îl vezi și să o proiectezi holografic pe tine. Rezultatul? Poți să întrebi lumea din jur ca un simplu călător prăfuit care abia a sosit în acel oraș și vrea să știe noutățile. Dar te poți deghiza și în cea mai mare personalitate a acelui oraș pentru a umbla prin locurile nepermise muritorilor de rând.

Și vă asigur că veți avea ce vedea pe acolo pe unde veți trece. Designerii și scenariștii au discutat 45 de zile felul în care trebuia să fie jocul. Dar nu înainte de a se documenta temeinic pentru a crea legendarele orașe Atlantida, El Dorado și Shangri-La. De pildă, pentru El Dorado au citit toate povestirile despre acest oraș, dar au luat în considerare și desenele de la Nazca. Cum acestea se pot distinge clar numai din cer, creatorii jocului s-au gândit la o cultură pre-incașă bazată pe platouri aeriene susținute de baloane cu aer cald.

În zilele noastre se pun tot mai des întrebări dacă există într-adevăr extratereștri și dacă aceștia au influențat istoria planetei noastre. Firi speculative, cei de la Broderbund au dat propriile lor răspunsuri, chiar destul de originale și interesante.

Un atu necesar ultimului val de jocuri: grafica

În J1 puteai vedea din nord, sud, est și vest. În J2 mai au fost adăugate perspective de sus și de jos (în total 12). Ei bine, J3 schimbă complet stilul: Virtual Reality! Și pentru asta nu au fost folosite vechile engine-uri grafice care creează lumi VR cilindrice, ci au licențiat propria tehnologie Smoothmove. Crearea jocului a necesitat doi ani: primele 4-6 luni s-a dezvoltat povestea și partea de interfață, iar în următoarele 18-20 a fost producția propriu-zisă. Texturile au fost create cu Adobe Photoshop și au fost aplicate cu Electric Image Animation. Ca hardware s-a folosit Macintosch PowerPC, cu frecvențe de 80 - 225MHz. Pentru a renderiza toate imaginile s-a apelat la 7 Power Tower Pro 225, fiecare cu 512MB RAM și HDD-uri de 4 Gigabiți. Toate aceste supermașini au lucrat 24 de ore pe zi timp de un an.

Nu lipsită de importanță a fost crearea filmelor. Pentru a găsi actorii potriviți pentru părțile El Dorado și Shangri-La, cercetările au început la San Diego și s-au sfârșit la Los Angeles. Apoi s-au filmat timp de o lună toate replicile posibile ale celor 26 de personaje.



Centrul TSA de pe inelul lui Saturn.



Element de joc SF respectabil: alieni captivați de o groază de butoane, scheme, tablouri de comandă...

Grafică excelentă, dar jucabilitate?

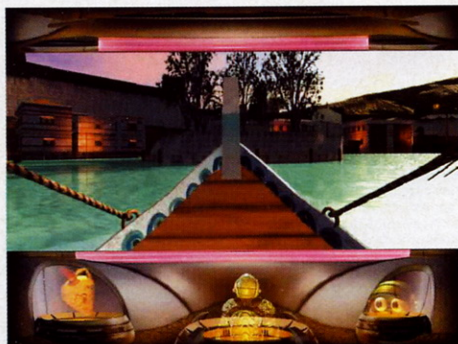
Supărați că mulți au terminat J1 și J2 fără să vadă toate părțile jocului, scenariștii au făcut astfel încât să ai parte și de informații generale despre cultura respectivă, nu numai cele ce îți sunt de folos. În plus, a fost introdus un fel de punctaj care îți arată cât de mult ai avansat în joc. Mie mi se pare puțin nesemnificativ, deoarece după fiecare acțiune mai importantă apare un scurt filmuleț ce-ți indică ceea ce ai făcut până acolo și ce mai ai de făcut în continuare. Din câte am înțeles, mulți gameri au abandonat J1 și J2 aproape de sfârșit, când credeau că mai e mult pentru a-l termina. Pentru că e adresat atât începătorilor cât și experimentaților, jocul oferă la început puzzle-uri mai simple, care, odată cu avansarea în joc, devin din ce în ce mai grele.

Eroul tău, Gage Blackwood este al cincilea agent al Temporal Security Agency, o companie aflată sub controlul guvernului planetar. Chipeș, vioi și cu destulă bravură cât să-i acopere naivitatea, el este acuzat pe nedrept de Temporal Agent 3 că a încălcat câteva reguli TSA în Jouneyman Project 2: Buried In Time. Aici apare un element cam comercial: pentru a-i atrage și pe cei ce n-au jucat JP1 și JP2, memoria eroului nostru a fost spălată, iar el își pune inocent întrebări kantiene: cine sunt, la ce pot să sper, ce pacoste poate pica asupra mea etc. Apoi, acest TA 3 este o agentă frumoasă, deșteaptă, dar... rea, fiind tipul de personaj care tinde să devină o modă, ca în SIN de pildă. Pentru a o prinde, trebuie să mergi prin cele trei lumi dispărute, ce n-au lăsat în urmă nici un supraviețuitor să-ți spună ce te așteaptă dacă intri în ele.



El Dorado, un oraș plin de aur care sălășluiește în... cer. Nu, nu este Raiul.

Odată ce avansezi în joc, apar tot mai multe probleme și întrebări. De ce e căutat de extratereștri artifactul „*Legacy*"? Cine este acel om misterios ce scapă din distrugerea Atlantidei? Chiar au fost navele extratereștrilor aliați acelea pe care le-ai văzut deschizând focul asupra templelor din Shangri-La? Ce știri proaste are TA 3 încât e atât de speriată și nu vrea să ți le spună? Și de ce, cu toate acestea,guvernul planetar vrea să închidă TSA, când aceasta ar putea găsi artifactul și astfel n-ar mai fi amenințat cu distrugerea Terrei?



Am mai văzut jocuri de aventură first person, dar acesta îți dă impresia că urmărești un film panoramic (bineînțeles, pe un monitor mai mare).



Victor Navone - Designer, Presto Studios

Dar nu vei putea să te concentrezi numai asupra lor. Chameleon Timesuit este dotat cu o inteligență artificială - Athur - care uneori te poate plictisi cu părerile lui.
E drept că are multe informații folositoare, dar de câteva ori devine enervant. Poți să-i limitezi din vorbărie, dar riști să pierzi informații importante.

Cu toate acestea puzzle-urile nu sunt foarte dificile. În principal trebuie să înțelegi cât mai bine cultura și religia respectivă și să acționezi conform lor. Cel mai elocvent exemplu: vei primi o parte din artifact numai după ce vei da o mână de ajutor la roata budistă a vieții. Deși două culturi și religii sunt imaginate, jocul are același stil și farmec în toate cele trei capitole. Deși povestea cu dispozitivul cu puteri imense ce e căutat de extratereștri a fost și în Star Trek: A Final Unity, Journeyman Project 3 are un scenariu destul de bunișor.

Părere personală

JP3 este un joc bun. Nu prea mi-a plăcut tendința spre patetism a personajului - „*Now my people, my planet, are in terrible danger!*" - și „*personalitatea*" uneori agasantă a lui Arthur. Rezolvările sunt logice și de multe ori simple. Deși greutatea e mai mică față de alte jocuri din acceiași categorie, JP3 strălucește prin grafică și sunet.

Dar jocul are acel „*ceva*", care apare în orice adventure: o poveste ce te face să te simți mai bine după ce îl termini și să regreți puțin că l-ai terminat. Chiar dacă nu e strălucitor, va fi o referință pentru următoarele jocuri de aventură.

Generalu'

Nota LEVEL
Producător: Presto Studios
Distribuitor: Red Orb
Hardware: Pentium 90, 16MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95
82 /100

Fragile Allegiance

Anul 2439. Ultimul împărat al dinastiei Salaria abdică, iar marile corporaţii îi iau locul în conducerea lumii. Războaiele s-au oprit, dar cele şase rase sunt tot mai mult dispreţuitoare una faţă de cealaltă.



Ehe,strategii moşului, mai ţineţi voi minte anul 1996? Pe-atunci jucam cu toţii fraţii mai mici (ca vârstă) ai Panzer Generalului, iar Master of Orion II era mai bine apreciat decât predecesorul său. Totuşi a avut un concurent serios: Fragile Allegiance, un joc cu multe concepte diferite faţă de MO II.



Un crez fragil

Odată ce împăratul a abdicat şi războaiele s-au oprit, a urmat o perioadă de relativă încredere între toate rasele. Acestea şi-au trimis nave cercetaş slab armate să descopere noi planete. În locul acestora au dat peste o centură de asteroizi plini de minerale. Pentru marile corporaţii a fost simplu: angajarea cât mai multor colonişti *„hard pay for hard work"* pentru profituri cât mai mari. Ei bine, planul de acasă nu s-a potrivit cu cel din Sectoarele Fragmentate, unde concurenţa sălbatică şi-a spus cuvântul: doar o singură companie se va bucura de toate minereurile, atâtea cât îi vor mai rămâne din distrugerea celorlalte corporaţii. Şi asta pentru că minereurile nu pot fi numai vândute Federaţiei sau pieţii negre, ci sunt folosite la construcţia de nave şi rachete. Aşadar, credinţa că va fi o sarcină paşnică s-a dovedit a fi nefondată.

O bază obişnuită ce aduce-aminte de SimCity. Dar aici trebuie construit mai dispersat, pentru ca o rachetă să nu distrugă prea mult dintr-o dată.



Resursa necesară: minereurile

Aşa cum în Starcraft totul e legat de gazul vespin şi minerale, aici toată acţiunea se învârte în jurul celor 10 tipuri de minereuri. În puţine jocuri se mai ajunge la o aşa mulţime de resurse, cu care poţi face nu numai comerţ, ci şi nave sau rachete.

„Comerţ" e oarecum prost spus, deoarece FA ar merita titlul de simulator de bursă. Ca în orice economie de piaţă, preţurile îşi fac de cap fără ca tu să le poţi tempera într-un fel. Astfel, de multe ori se întâmplă ca să

O idee interesantă: rachetă inter-asteroidă de neutralizat... viruşi!?



devină mai scumpe minereurile pe care le-ai vândut şi data trecută, iar cele păstrate în stoc sunt şi mai ieftine. În plus, transportorul federal apare la distanţe mari de timp şi stă destul de multe zile timp numai pe un singur asteroid de-al tău. Pe la începutul jocului, cât timp acesta orbitează, minele tale mai produc destule minereuri în valoare de câteva mii de credite. Însă pe la mijloc, nu ai timp suficient să aduni tot ore-ul de pe sateliţii apropiaţi. Însă cei cu bani (a se citi cei cu vânzări mari) îşi pot permite teleportatoare. Metoda e mult mai sigură (piraţii nu pot ataca undele acestora), dar fiind un produs Sci-Tek e destul de scump, iar tu ai nevoie de Ore Teleporter (OT) atât pe asteroidul-depozit cât şi pe cele abia înfiinţate şi cu resurse mari. Cea mai bună soluţie este o reţea de OT secondată de una clasică de transportoare, dar acest lucru poate fi enervant pentru zeci de asteroizi. În acest caz, prezenţa supervizorilor este mai mult decât lăudată.

Dar a face comerţ legal înseamnă că banii se fac sigur, dar încet. Aceasta pentru că de multe ori apar comercianţi independenţi, care oferă cu totul alte preţuri decât cele ale Federaţiei. În plus, banii sunt primiţi imediat, şi nu după nu ştiu câte zile după ce tu vroiai să-ţi faci o flotă mai răsărită. Apoi, mai sunt şi produse de contrabandă ale căror preţuri fluctuează în limite destul de largi pentru a obţine un profit destul de bun. Dar această prosperă piaţă neagră are şi dezavantajul său: propia ta companie nu doreşte să fie implicată în afaceri murdare, indiferent că e vorba de arme biologice (cele mai periculoase) sau droguri uşoare.

Pentru a te descurca rezonabil cu mulţimile de asteroizi poţi angaja supraveghetori. Aceştia pot avea control total asupra coloniei sau al anumitor sectoare ca de pildă sănătate, apărare, comerţ etc. Uneori, managementul lor este bun, însă mai sunt şi unii care se descurcă doar cu asteroizi mai mici, ori fac des tranzacţii ilicite (altfel vorbind, vei fi concediat pentru măgăriile angajaţilor). Dacă ceva nu-i place, un supraveghetor ajunge rapid să se simtă stresat şi să aibă nevoie de un concediu, iar tu îi vei prelua colonia plină de probleme.

O parte trăznită: diplomaţia

În joc apar şase rase de extratereştri creaţi pe principiul *„câte bordeie tot atâtea obiceie"*. O expansiune poate bucura pe unii şi enerva pe alţii. O glumă mai neserioasă îi înveseleşte pe anumiţi alieni şi-i supără pe ceilalţi. Construieşti flote şi rachete pentru orice eventua-

litate nedorită? Un extraterestru ți-o aduce imediat. Oricum ai face, oricum ai drege, războiul e de multe ori de neocolit. Dar să nu vă impancientați, acesta e foarte distractiv prin felul în care se trage cu o mie și unu de laseri.

Interesant modul în care au fost desenați celelalte ființe din univers: un extraterestru are un cercel și pe urechile clăpăuge, și pe coarne. Ambasatoarea Ancyra LaMarr este singura reprezentantă a sexului frumos printre înalții demnitari, dar i s-ar potrivi de minune un post de sperietoare de ciori.

Spre deosebire de alte jocuri, FA are un meniu interesant de dialoguri: personajul care-ți vorbește nu numai că dă din buze, ci are propia mimică ce uneori îl trădează. Asta pentru că, dacă nu ți-ai dat seama că un extraterestru te-a mințit de cel puțin două-trei ori în joc, înseamnă că ai fost păcălit foarte tare. De pildă, s-a întâmplat să refuz un alien catalogat agresiv. Însă el, după ce mă amenințase pe un ton imperativ – dacă nu-mi dai ce vreau o să-ți „*dau*" eu în cap – a început abureala cu „*buna prietenie dintre noi*", și vroia să încheiem o alianță. Cum și pe aceasta am refuzat-o, a plecat cu coada între picioare. Peste două zile a pornit război împotriva unui aliat de-al meu. Mi-a plăcut ce capcană mi-a întins: dacă mă aliam și cu el, ori îi plăteam daune pentru încălcarea pactului, ori îl susțineam în război, dar cu un buget mai mic.

Manevrele meschine pe care oricine le poate face se datorează ambiguităților și cauzelor ce însoțesc orice pact: acestea au termene bine definite, iar cel ce le încalcă va plăti un preț foarte mare. Mai poți „*pârî*" pe unii concurenți că fac afaceri ilicite, dar de multe ori rezultatul poate fi total diferit decât cel scontat.

Strategie? Da, dar altfel decât ți-ai fi închipuit

Fragile Allegiance e o combinație a mai multor jocuri de succes. De pildă, extracția minereurilor se întâlnește mai peste tot: C&C, Red Alert, Warcraft, Starcraft etc. Ca și în acestea, în FA accentul se pune pe o exploatare cât mai rapidă a materiilor prime pentru un salt economic cât mai mare, dar acestea sunt epuizabile. Apoi construcția bazei seamănă foarte bine cu SimCity 2000: clădiri pentru divertisment, clădiri unde pot fi temperați minerii cu pretenții prea mari, locuri de muncă. Numai luptele spațiale par să fie rupte de asemănarea cu jocuri ca Master of Orion și Pax Imperia.

Jocul vrea să satisfacă atât strategii însetați de distrugeri și explozii cât și pe cei interesați de dezvoltare economică. Dar cei câștigați sunt cei din a doua categorie, deoarece se pune un preț cam mare pe legături diplomatice care să ducă mai departe faima firmei. Celorlalți poate li se va părea prea mult de așteptat până la bătălii puternice, de genul battleships vs. battleships.

Însă FA oferă 11 campanii ce sunt diferențiate mult prin dificultate și număr de alieni, iar ultimele pot pune la încercare priceperea multor gameri „*sângeroși*". Însă aceștia pot învăța de pe tutorial mai toate chichițele jocului, deoarece acesta este împărțit în 10 capitole sub formă de filme care durează în total vreo oră și jumătate.

Cum acțiunea jocului se învârte în jurul extracției zilnice și masive de minereuri, dezvoltarea științifică ți-a fost luată de pe umeri. Astfel, nu apar clădiri noi, în schimb poți cumpăra de la Sci-Tek diverse construcții cu destinații speciale. Cam la fel e și în cazul navelor: ai de la începutul jocului tipuri standard pe care pui arme în anumite zone libere.



▲ **Docuri spațiale, docuri spațiale, dar câteva arme periculoase nu strică deloc**

Bracatienii mi-au declarat război. Noaptea, sub cerul înstelat, tot încerc să le explic la un foc de tabară că n-au făcut deloc bine. ▼



Câteva probleme „tehnice"

În ansamblu, jocul este bine realizat. Dar are și câteva (puține) amănunte mai puțin atrăgătoare care au tăiat din scor. Astfel e cazul sunetului FX. Acesta e destul de drăguț, dar se oprește de fiecare dată când activezi un meniu. Și e păcat când vocea digitizată care anunță mesajele importante e tăiată brusc în momentul în care intri în lista cu mesaje. În schimb, muzica este bună, iar uneori devine atrăgătoare.

Un alt aspect mai puțin lucrat este interfața de comenzi. În principiu e simplă și te descurci bine la câteva comenzi mai simple. Mai dificil e să vezi ce se întâmplă pe un alt asteroid: treci pe hartă, alegi colonia cu pricina, apoi alegi din nou inspectarea suprafeței. Astfel nu mai știi ce se întâmplă pe vechiul asteroid, iar cum jocul e în timp real, aceasta se traduce de multe ori prin lipsa controlului simultan al mai multor mine în condiții eficiente. Dacă în cazul hărților mari ai multe colonii atunci ai și problema identificării lor. Asta deoarece mulți se mișcă brownian (adică brambura) de colo-colo, și au nume foarte „*romantice*", ca de pildă MXI-697 sau GZC-865. Deși nu apar probleme cu plăcuțe bilingve (atunci când se schimbă proprietarii), în cazul unei extinderi masive poți să nu mai știi ce ai și pe unde ai, cu toate că pe asteroizii mobili îi poți fixa cu un sistem gravitațional, ba chiar și muta cu motoare imense.

Generalu'



Nota LEVEL

Producător: Cajji Software&Gremlin
Distribuitor: Gremlin&Interplay
Hardware: 486, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

80 /100

The Deluxe Multimedia Bible



Puterea Scripturilor pe desktop-ul dumneavoastră. Pământurile şi evenimentele biblice prind viaţă odată cu această fascinantă călătorie multimedia prin Sfânta Biblie.

CD-ul conţine pentru prima dată un număr considerabil de opere spirituale incluzând Vechiul şi Noul Testament al Bibliei din anul 1833 a editurii Webster plus Apocrypha (o colecţie de scrieri şi cărţi ce nu fac parte din canonul general acceptat. Vechiul Testament Apocrypha datând dintre anii 300 î.e.n şi 600 e.n. a fost acceptat ca făcând parte din versiunea grecească a Bibliei Ebraice. Aceste scrieri sunt în general acceptate de biserica Romano-Catolică). Alte secţiuni ale CD-ului se referă la Koran şi la Cartea Mormonilor.

Pentru a accesa foarte rapid secţiunea care vă interesează, puteţi apela la un index care conţine fiecare cuvinţel. Astfel veţi avea acces instantaneu la oricare dintre versete, capitole sau cărţi. Aveţi la dispoziţie 30 de minute de secvenţe video filmate prezentându-vă peisaje superbe însoţite de o muzică potrivită, şi, pentru o lectură uşoară, sunt afişate citate biblice.



Scenă în care Samson distruge templul roman.

Vă aşteaptă 20 de imagini din operele lui Gustav Dore plus 42 de fotografi care în ansamblu vă oferă un tur al Ţinuturilor Sfânte şi imagini de relicve.

Pentru cei mici, acest CD poate fi foarte educaţional. Astfel, copiii pot învăţa despre Biblie în timp ce se distrează colorând oricare dintre cele 12 pagini de activitate.

Un quiz de peste 400 de întrebări îi va inspira şi educa în acelaşi timp.

O altă secţiune o constituie hărţile color în număr de 15. Acestea prezintă detaliat evenimentele biblice alături de diferite puncte de reper din cursul istoriei.



Momentul învierii lui Isus Christos.

Pentru cei ce au o imprimantă va fi posibilă imprimarea unor ilustrate, alegeţi desenul potrivit şi adăugaţi citatul favorit din Biblie. Pentru a face mai atractiv acest domeniu religios există posibilitatea de a imprima anumite desene ale principalelor personaje biblice ce apoi cei mici le pot colora, lipi pe nişte beţişoare pentru a face un aşa-zis teatru de păpuşi. Aceste activităţi vor lărgi cu siguranţă creativitatea copiilor.

Intenţia CD-ului de faţă nu este de a revizui textele incluse, astfel nu au fost făcute schimbări în ceea ce priveşte terminologia şi stilistica.

Munca vă este uşurată de manualul amănunţit care conţine atât poze cât şi explicaţii amănunţite asupra folosirii şi accesării secţiunilor ce vă interesează.

Pentru a putea viziona anumite fotografii care vin sub formă de slide show (sunt prezentate în aceeaşi manieră ca diapozitivele) au fost incluse pe CD două utilitare, şi anume Kudo Image Catalog şi PowerPoint Viewer.

Slide shower-urile vă vor oferi o călătorie gratuită prin marile catedrale ale lumii (Notre Dame din Paris, caterdrale Sf. Paul din Londra, catedrala Canterbury – Anglia etc.) plus tablouri celebre cum ar fi *„Cina cea de taină"* a lui Leonardo daVinci, plus monumente importante cum ar fi *„Capela Sixtină"* pictată de Michelangelo.

Nu pentru prima dată ne este dovedit că tehnologia va înlocui ceea ce ştim noi acum că reprezintă o carte cu un CD-ROM, şi exemplele pot continua. Acest lucru ar putea fi avantajos făcând informaţia mult mai accesibilă unei mase mult mai largi de oameni şi totuşi mult din farmecul unor cărţi se va pierde. În definitiv, nu orice poate fi stocat pe un CD.

Sergio



Lupta lui David cu Goliat.

Producător: Focus Multimedia
Ofertant: Monosit Impex SRL
Tel.: 01/ 3302375
Fax: 01/ 3302375



The Unexplained

Ce s-ar potrivi ca subtitlu la acest CD? Eventual : „The Thruth Is Out There...Somewhere"
Cu cât ne uităm mai atent la propria noastră lume, cu atât observăm lucruri care ne depăşesc puterea de înţelegere.

Acest documentar fascinant interactiv vă va lua într-o călătorie prin necunoscut, unde ştiinţa nu reuşeşte să dea o explicaţie adecvată, iar explicaţiile convenţionale nu mai sunt valabile.

De la locurile pline de mister şi artefacte lăsate în urmă de ancestorii noştri la experimente de telepatie din timpul misiunilor navetei Apolo din spaţiu, acest documentar examinează exact limitele, muchiile cunoştinţelor pe care le avem.

Intră într-o lume a călătoriilor în timp şi a fantomelor, o lume a combustiilor umane spontane şi a OZN-urilor, o lume în care au loc răpiri efectuate de extratereştrii, o lume a monştrilor necunoscuţi, a telepatiei, a unor puteri psihochinetice sau altele necunoscute care sunt de neexplicat.

Veţi avea ocazia de a vă plimba prin întreaga lume şi de a veni în contact cu cele mai ciudate şi inexplicate fenomene ce au fost semnalate pe Pământ.

Veniţi în contact cu civilizaţia egipteană şi veţi explora piramidele în timp ce ascultaţi cele mai noi teori, explicaţii şi speculaţii în ceea ce priveşte aceste monumente.

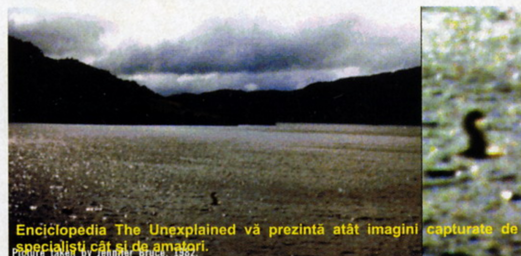
Aşadar puneţi-vă pălăriile de aventurier şi aventuraţi-vă spre cea mai tare aventură a aventurilor ... aşa de multe aventuri vă aşteaptă încât părinţii, fraţii sau rudele se vor ruga de voi să mai plecaţi din faţa ecranului, care se va umple treptat de piramide, dosare secrete, OZN-uri, filmuleţe, poze şi multe, multe altele.

Interfaţa este super, plină de animaţii cu un fond sonor pe măsură.

Pentru început există un tutorial care vă va explica ce reprezintă fiecare buton şi butonaş, sub formă de film.

Vă stau la dispoziţie şase domenii ale Unexplained-ului şi anume: fenomene ciudate, misterele Pământului, dincolo de stiinţă, OZN-uri şi OZNologie, fantome şi spirite şi în cele din urmă fiinţe misterioase.

Să accesăm pentru început ... fantome şi spirite. Acest subiect, ca şi toate celelalte, este divizat în 3 părţi care la rândul lor sunt divizate pe mici capitole. Fără să apăs vreun buton anume începe o prezentare verbală însoţită de un fundal sonor şi de anumite imagini excelent selectate despre fantome. Fiecare subiect este descris începând cu un mic istoric, apoi sunt prezentate anumite poze şi cazuri celebre cum ar fi cel al zborului 401 din 1972 care s-a finalizat prin prăbuşirea avionului după ce piloţii au susţinut observarea unei ciudate înfăţişări.



Enciclopedia The Unexplained vă prezintă atât imagini capturate de specialişti cât şi de amatori.



Secţiunea de *„monştrii"*: un *„Bine aţi venit"* călduros.

Fantomele sunt descrise foarte bine şi catalogate după cele cunoscute până acum de la cei ce afirmă că ar fi văzut asemenea arătări.

De la Casper am sărit şi eu la OZN şi OZNologie şi pentru că tot este la modă subiectul am fost tare curios să aflu câte ceva nou. Am ales capitolul Lights & Discs şi am aflat din micul istoric prezentat, că, de fapt, Kenneth Arnold a fost un pilot care ar fi văzut OZN-uri şi că tot el a introdus pentru prima dată noţiunea de *„farfurie zburătoare"*. Mi-au fost prezentate diferite cazuri în care chiar radarele armatei au detectat obiecte zburătoare neindentificate precum şi hărţi indicând locurile în care s-au semnalizat astfel de obiecte. Am aflat că în 1952 la Washington au avut loc vizite ale OZN-urilor, în 1960 în Italia şi-n 1966 în Anglia. Unul dintre cei mai mari şi renumiţi fotografi de OZN-uri este Ed Walters acesta având o colecţie impresionantă de poze. Dar, pentru a nu deveni paranoic, am aflat şi de multe cazuri în care lumea s-a înşelat amarnic, cum ar fi de exemplu o fotografie a unui *„obiect"* luminos care s-a dovedit a fi doar lumina de la veioza din cameră reflectată pe fereastră.



Un desen şi o fotografie vă prezintă aşa zise fantome.

Oricum, în încheiere, pot susţine că mai avem multe de aflat, de descoperit şi multe speculaţii vor mai apărea odată cu anumite persoane care ţin neapărat să aibă cele 15 minute de faimă din viaţă ... şi asta afirmând: *„I've been abducted!"*.

The Truth Remains Out There!

Sergio

Producător: Focus Multimedia
Ofertant: Monosit Impex SRL
Tel.: 01/ 3302375
Fax: 01/ 3302375



CHEAT CODES

7th Guest

Teleportare
În primul ecran care apare după pornirea jocului tastați *„Zaphod Beeblebrox"*. Pentru teleportare, dați clic pe oricare dintre colțurile tablei.

Abuse

God Mode
Porniți *Abuse* cu –edit apoi apăsați Shift-Z. Asigurați-vă că pointer-ul mouse-ului se află în fereastră. Apăsați Tab pentru a începe să jucați.

After the War

Invulnerabilitate
Pentru invulnerabilitate la nivelul 1, apăsați ALT-L-B. Pentru invulnerabilitate la nivelul 2, apăsați ALT-L-M.

Afterburner

Debug Mode
În timpul jocului, tastați *„TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS"*. Pentru a folosi modul debug, apăsați una dintre următoarele taste în timpul jocului:
< - nivelul anterior
> - nivelul următor
G - mai multe rachete
T - mai puține rachete
N - extra life

Alien Carnage

Sănătate și jetpack la maxim
În timpul jocului, tastați B-I-G pentru a avea sănătate și jetpack la maxim.

Alien Trilogy

Introduceți codurile următoare în timp ce jucați:
comeandhaveago - toate armele
ifyouthinkyouarehardenough- muniție infinită
nadiapopov## - salt la nivelul ##

Asgardian Wars

Cheat Menu
Pentru a accesa meniul cheat folosiți *„**optic blast**"* asupra lui Jean Grey și apoi asupra propriei reflecții.

A-Train

Un alt final
Pentru un sfârșit diferit, țineți apăsate Ctrl+Alt și tastați *„**bellybutton**"*.
Puteți apela metropola din demo dacă urmați următorii pași:
a) porniți jocul
b) încărcați un scenariu pe care l-ați salvat anterior
c) salvați și ieșiți din joc
d) porniți din nou jocul și încărcați scenariul pe care tocmai l-ați salvat
Acum puteți accesa orașul din demo.
Pentru bani și produse în valoare de un milion de dolari, precum și toate proviziile pe care le puteți depozita, apăsați Ctrl și Ctrl și tastați *„**cheater – cheaterwimp**"*

Back to the Future, Part 2

Cheat Text
Când vi se cere să apăsați Fire, tastați *„**Einstein**"* pentru a activa un cheat text. Folosiți același cod pentru a-l dezactiva.

Batman Forever

Selectarea nivelelor și altele
Tastați *„**LULLABY**"* când vocea feminină anunță *„**Game Activated**"*. Acum puteți selecta nivelul dorit. Deasemenea, puteți apăsa F10 pentru a ucide inamicii cu o singură lovitură și pentru a face toate armele disponibile.

Big Red Racing

Cheat pentru orice mașină și orice traseu
La prompter-ul DOS, intrați în directorul unde ați instalat Big Red Racing- Odată ajunși acolo, porniți jocul cu comanda:
racing –car (car1) –car (car 2) (pentru versiunea de DOS)
sau
winrace -car (car1) -car (car2) (pentru versiunea de Windows 95).
Înlocuiți (car1) și (car2) cu mașinile pe care doriți să le conduceți. Porniți jocul și intrați în meniul Car Select. Vehiculele pe care le-ați selectat când ați început jocul sunt acum disponibile.
Exemplu: racing –car ATV– car Feheli.
Pentru a afla numele mașinilor, deschideți directorul unde se află BRR și folosiți numele fișierelor .VHC (vehicle).
În cazul demo-ului, hovecar nu funcționează și nu puteți concura decât cu Feheli.

Bug!

Cheat Menu
Selectați meniul HELP și selectați ABOUT. Apăsați Shift și dați clic pe pupila lui Bug. Se va deschide o fereastră albă. Tastați *„**babyseals**"*, apoi dați clic pe WOW. Lângă meniul de HELP va apărea unul nou, care include opțiuni de selectare a nivlului, invincibilitate și altele!

Flying Bug

Activați meniul de CHEAT, apoi selectați opțiunea **Flying Bug**. Pentru a o folosi, țineți apăsată tasta Y în timpul jocului.

Jedi Knight: Dark Forces 2

Cheat Codes
Pentru a introduce codurile, apăsați t în timpul jocului și tastați unul dintre cuvintele de mai jos:
jediwannabe on
Activează God mode
jediwannabe off
Dezactivează God mode
red5 - Toate armele
wamprat - Toate obiectele
raccoonking - Toate abilitățile Forței (the Force)
eriamjh - Flight mode
bactame - Energie la maxim
yodajammies - Mana la maxim
sithlord - Dark Jedi
imayoda - Light Master
5858lvr - Toată harta

deeznuts - Sare peste nivel
pinotnoir - Restartează nivelul
slowmo on - Încetinitor
slowmo off - Viteză normală
thereisnotry - Sfârşitul nivelului
white flag on - Dezactivează AI-ul
white flag off - Activează AI-ul

Dark Sun

Cheat Mode
Pentru a activa modul CHEAT, porniţi jocul cu comanda *„DSUN-K911"*. Pentru a-l folosi, apăsaţi în timpul următoarele taste sau combinaţii de taste
T - Raise level
M - Reface magia
ALT-F2 - Măreşte puterea atacului
ALT-F4 - Învaţă toate magiile

Earthworm Jim 2

Cheat Codes
Tastaţi în timpul jocului:
BOOSTER - Energie la maxim
LUEHMANN - Invincibilitate
JUST CUT TO THE END - Finalul jocului
FRUIT - Warp la nivelul *„Anything But Tangerines"*
DUBLIN - Warp la nivelul *„Puppy Love"*
HOFFMAN - Warp la nivelul *„Flyin' Kin"*
ABROWN - Warp la nivelul *„Cow Abduction"*
SHINY SHINES - Warp la nivelul *„Inflated Head"*
MORTIFICATOR - Warp la nivelul *„Hammerhead"*
QUIZ SHOW - Warp la nivelul *„Blind Sally"*
BLUE - Warp la nivelul *„Iso 9000"*
MORRISON - Warp la nivelul *„Door Chase"*
CARLOSR - Warp la nivelul *„Level Ate"*
GOMBA - Warp la nivelul *„Flamin' Yawn"*
CHASE - Warp la nivelul *„See Jim Run"*

Eye of the Beholder 3

Înainte de a porni jocul tastaţi la prompter: **set aesop_diag=1**. Acum aveţi următoarele posibilităţi în joc:
[A] - Ucide toţi monştrii
[T] - Activează modul text
[I] - No-clipping-mode
[O] - Noi obiecte

Fury 3

În timpul jocului tastaţi:
TRYMEON - God mode
GIVITUP - Toate armele
URDUSTD - Turbo boost
JUMPNIT - Trece la nivelul următor
WORMIT# - Trece la nivelul #
PACKIN# - Muniţie maximă pentru arma #

Machine Hunter

Tastaţi următoarele coduri în ecranul de Password
****URANUS**** - Credite infinite
****SATURN**** - Filmul de final
SHOWCREDIT - Generic
LAZYPLAYER - Toate pick-up-urile
GET SACKED - Luptă doar cu boss-i.
SHOWDROIDE - Vechiul intro.
NO MISSION - Activează zonele de exit.
GRIMREAPER - Un singur foc ucide un inamic.
2UNLIMITED - Upgrade-uri infinite ale armelor.
INVINCIBLE - Invincibilitate

Men in Black

În timpul jocului apăsaţi ESC pentru a accesa meniul principal. Tastaţi apoi **DOUGMATIC** până când reveniţi în joc şi programul vă încântă auzul cu ceva muzică. Acesta este semnalul că cheat-urile au fost activate. Pentru a le folosi, apăsaţi ESC din nou şi tastaţi unul dintre următoarele coduri:
While playing, press ESC to get to the main menu, then type DOUGMATIC until it drops you back into the game and plays some music. The cheats are now activated. To use them, press ESC again and type any of the following words:
AGENTJ - Schimbă agentul
AGENTK - Schimbă agentul
AGENTL - Schimbă agentul
AGENTX - Schimbă agentul
GIVEME - Toate armele
LOADME - Muniţie infinită
HEALME - Sănătate la maxim
MOVEME - Crează salvări pentru toate nivelele
PROTECTME - Invulnerabilitate
KILLEM - Ucide toţi inamicii
HQ - Înapoi la cartierul general MIB.
Dezamorsarea bombei
Apropiaţi-vă de bombă, apoi apăsaţi SPACE şi priviţi luminile. Daţi clic pe firul maro când se aprinde cea mai mare lumină.

Amok

Coduri:
Misiunea 2, Faza 1: **CBYXYC**
Misiunea 3, Faza 1: **XABXAB**
Misiunea 3, Faza 2: **AZCBXC**
Misiunea 4, Faza 1: **YYBBCY**
Misiunea 4, Faza 2: **BAXCXX**
Cheat-uri:
Activează selectarea nivelului: **ZZZCYX**
Afişează creditele: **ZAZACC**
Cheat: **YAYAYA**
Cheat: **ZABCXY**
Cheat: **BABYXX**

Arcade America

Cheaturi:
Apăsaţi [Esc] pentru a intra în fereastra de ieşire. Apoi tastaţi 7TH, după care codurile de mai jos şi [Enter]. Dacă Joey spune 'Uh, oh', atunci aţi introdus codurile corect. Dacă Joey spune 'COOL', atunci aţi introdus co-dul corect. Daţi clic pe 'No Way' pentru a vă reîntoarce la joc.

ANGEL - Dă o viaţă
MAKEAWISH - Dă zece vieţi
ILOVEJOEY - Dă 50 de vieţi
GIMMEAMMO - Dă zece gloanţe
BLASTEM - Dă 100 de gloanţe
GOLDENGUN - Dă 500 de gloanţe
OMNIJOEY - Invulnerabilitate
URHOPELESS - Dă un item special
FATBOYCANTJUMP - Activează modul fly
HALEJOEY - Full health
WARP2SINNERS - Warp to Alcatraz
WARP2SLOTS - Warp to Las Vegas
WARP2GORGE - Warp to Grand Canyon
WARP2FACES - Warp to Mt. Rushmore
WARP2MUDPIT - Warp to Oklahoma
WARP2GUNFIGHT - Warp to Alamo
WARP2DOLLS - Warp to Mardi Gras
WARP2RESORT - Warp to Miami
WARP2WHOUSE - Warp to Washington D.C.
WARP2THEAPPLE - Warp to New York
WARP2WBOGUS - Warp to Woodstock (no goons)
WARP2WLATE - Warp to Woodstock (too late)
WARP2WCOOL - Warp to Woodstock (success)
ROAD2SLOTS - Road to Las Vegas
ROAD2GORGE - Road to Grand Canyon
ROAD2FACES - Road to Mt. Rushmore
ROAD2MUDPIT - Road to Oklahoma
ROAD2GUNFIGHT - Road to Alamo
ROAD2DOLLS - Road to Mardi Gras
ROAD2RESORT - Road to Miami
ROAD2WHOUSE - Road to Washington D.C.
ROAD2THEAPPLE - Road to New York
ROAD2THEGIG - Road to Woodstock
GIMMETIME - Setează timpul locaţiei la 10 min.
NOSCORE - Setează scorul la 0
NOTIME - Setează timpul locaţiei la 30 de secunde
NOBULLETS - Setează gloanţele la 0
NOHEALTH - Setează sănătatea la 1/4
IMAGONER - Setează sănătatea la 1/4

Audio, video... multimedia

Luați o mică pauză, trageți-vă răsuflarea după atâtea jocuri de acțiune și lăsați-vă purtați de sunetul muzicii sau treceți la realizarea propriilor animații.

Tinerii producători de la AIMS Lab au lansat pe piață o placă ce completează funcțiile oferite de placa grafică din calculatorul dumneavoastră. Un tuner radio vă aduce în boxe sunetul transmis de diferite posturi de radio, iar tunerul TV - în standard PAL B/G - împreună cu modulul de captură video poate constitui soluția optimă în crearea de fișiere de animație în format .AVI sau obținerea de imagini în format bitmap. Să cercetăm însă fiecare opțiune în parte și să aflăm care sunt funcțiile care ne stau la dispoziție.

Începem cu...

Instalarea. De la început este bine să știți că pentru funcționare este absolut necesar ca sistemul de operare utilizat să fie Windows 95. Introduceți placa într-un slot PCI, iar după repornirea calculatorului aceasta va fi recunoscută automat. Instalați driverele și aplicațiile de pe CD-ROM-ul aflat în pachet, iar dacă sunteți nerăbdător să aflați cum funcționează noua componentă, conectați antenele (radio și TV, eventual în acest ultim caz un cablu TV) și porniți rutina de căutare a programelor. Nu uitați să conectați și celelalte componente - boxe, video etc. - în caz contrar, vorba producătorului: NINO. Ceea ce înseamnă *Nothing In Nothing Out*. În acest scop vă stau la dispoziție o serie de conectori, cum ar fi: Line Out, Line In, Video In (Composite și S-Video), precum și unul pentru alimentare cu energie electrică (+5/12 V).

88.00 - 108.00 MHz FM

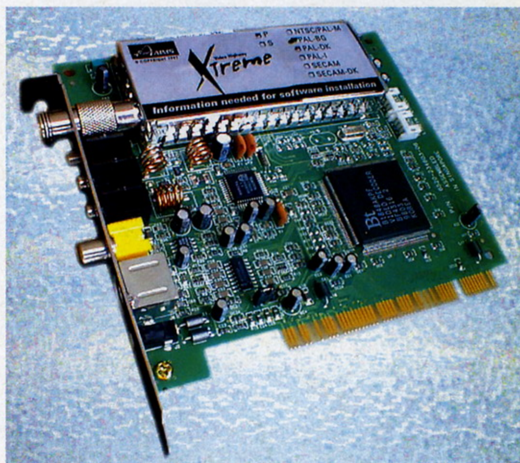
Acesta este domeniul de frecvențe în care tunerul va căuta posturile radio. După ce lista a fost completată, acestea pot fi memorate într-unul din cele 99 de canale, apoi putând fi introduse informații suplimentare cu privire la fiecare post în parte, precum și volumul sonor al acestora. Se poate de asemenea stabili sensibilitatea în procesul de căutare a unui post: cu cât aceasta este mai ridicată, cu atât este mai probabil ca posul să fie găsit, dar timpul necesar găsirii lui va fi ceva mai mare. După ce postul a fost detectat, se poate realiza o ajustare manuală, în scopul obținerii unei calități cât mai bune a sunetului.

Tot aici veți putea realiza capturi audio, care ulterior pot fi salvate în format .WAV. Calitatea sunetului și numele fișierului pot fi configurate înaintea lansării procesului de înregistrare propriu-zis.

MTV sau Eurosport pe calculator

Da, este posibil. Cu condiția să aveți semnalul video necesar (cablu sau antenă) și bineînțeles un tuner TV. Iar cel de față este un model care lucrează în standardul PAL B/G. Căutarea unui post TV se va face în domeniul 48.00 - 864.00 MHz. Memorați posturile TV găsite, pentru a le putea apela cu ușurință mai târziu. Postul dorit poate fi selectat și din cadrul ferestrei de preview, care poate să conțină 9 sau 16 imagini transmise de tot atâtea posturi de televiziune.

Afișarea imaginii se poate face în ferestre cu dimensiuni standard (320x240, 640x480, 800x600) sau definite de către utilizator. Decodorul video Bt848AKPF de pe placa tuner se ocupă de partea de afișare și



accelerare a afișării imaginii. Dacă placa grafică suportă Direct Draw, atunci imaginea afișată va fi mai naturală - atât din punct de vedere al culorilor cât și al refresh-ului - datorită faptului că practic imaginea generată de tuner este suprapusă peste cea a plăcii grafice, fără nici un efort din partea procesorului.

Puteți modifica și diferite caracteristici ale imaginii, precum luminozitate, contrast sau procentaj de culoare. Iar în cazul în care postul de televiziune oferă așa ceva, puteți apela paginile de teletext ale acestora sau să afișați textul care reprezintă titrarea emisiunilor.

Start, Stop, Play

O secvență dintr-un film sau o emisiune poate fi capturată și salvată în format .AVI, pentru a putea fi apoi vizualizată sau prelucrată. Setări precum numărul de frame pe secundă, rezoluția sau calitatea sunetului vor constitui caracteristici care vor influența direct calitatea sau spațiul necesar pentru viitorul filmuleț.

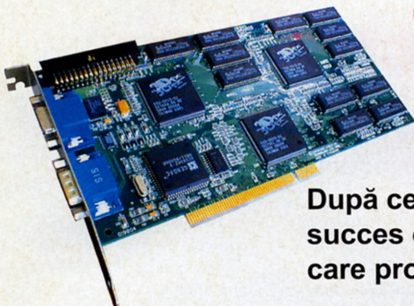
Sursa de la care se va realiza captura video poate fi un aparat video, camcorder, cameră video sau un semnalul transmis de un post de televiziune.

Asigurați-vă că aveți...

Pentru funcționarea acestei componente audio/video aveți nevoie de următoarea configurație minimă: procesor Pentium 90, 16 MB RAM și un slot PCI liber. Dintre plăcile grafice compatibile aș putea aminti câteva, și anume: ATI 3D Xpression PC2TV, Matrox Mistique și Millenium, S3 Virge VX, STB Nitro, Velocity 3D și Light Speed. Acestea trebuie să conțină minim 2 MB memorie video.

Viorel Niculescu

Producător: AIMS Labs
Ofertant: MultiNet S.R.L. Baia Mare
Tel.: 062/ 222201; 062/226705
Fax: 01/ 6422218
Preț: 165 USD + TVA



Voodoo – între magie si realitate?

După ce prima versiune a cipului Voodoo a avut un succes enorm pe piață, acum intră în scenă Voodoo 2, care promite performanțe mult mai bune decât primul.

Plăcile 3D și 3Dfx au însemnat o revoluție în domeniul jocurilor pe calculator. Cu ajutorul acestor componente și al soft-urilor corespunzătoare jocurile au căpătat o nouă dimensiune: 3D. Produsele (precum Quake) oferă o grafică superbă care dă game-rului senzația că este *„acolo"*. În septembrie 1996 a fost lansat setul de cipuri Voodoo. De atunci tehnologia a fost dezvoltată continuu pentru ca ulterior să fie lansată cea de-a doua versiune a acestui set de cipuri. Pentru a vedea dacă Voodoo 2 este într-adevăr capabil de a realiza mai mult decât prima versiune, redacția LEVEL a efectuat un test comparativ între o placă Helios 3D, dotată cu set de cipuri Voodoo și 4 MB, și o placă de la Creative Labs, dotată cu setul de cipuri din ultima generație și cu o memorie de 8 MB.

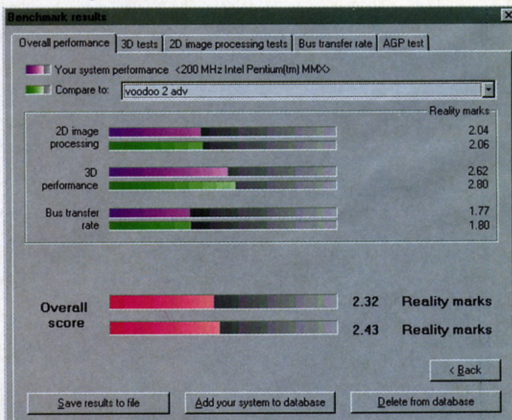
Performanțe mult îmbunătățite?

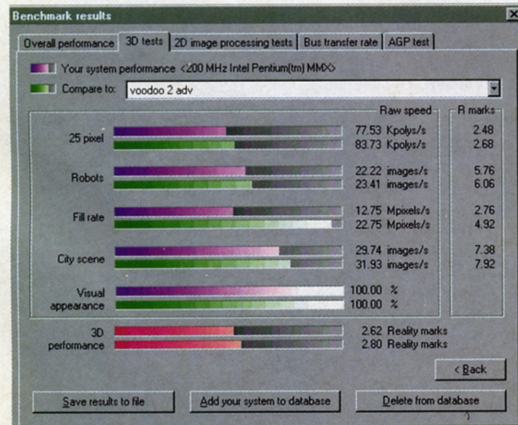
Pentru a testa placa 3Dfx Voodoo 2, pusă la dispoziție de firma IMA Infoconsult, am folosit un benchmark realizat de firma germană Remedy Entertainment în cooperare cu o serie din cele mai cunoscute firme producătoare de componente hard și soft. Printre acestea numărându-se Intel, Hercules, Microsoft etc. Bemchmark-ul Final Reality constă dintr-un test care măsoară performanțele 2D și unul care măsoară performanțele 3D. Testul 3D este foarte complex, folosind practic capacitățile plăcilor grafice la maxim. La finalul fiecărui test, rezultatele se pot compara, astfel încât se pot vedea foarte clar performanțele obținute de diferite plăci. Întrebarea pe care mi-am pus-o chiar de la început a fost: *„Ce aduc nou cipurile Voodoo 2?"*. Trebuie să spun că, per total, valorile obținute de Voodoo 2 în testul Final Reality sunt cu puțin mai mari decât cele ale cipului Voodoo. Așadar, dacă Voodoo 2 obținea, per total, valoarea 2,43, Voodoo obținea valoarea 2,32. Cel puțin din acest punct de vedere cele două plăci testate de redacția LEVEL nu diferă în mod considerabil. Nici chiar cei 8MB de RAM nu pot aduce un avantaj prea mare față de placa Helios 3D cu cip Voodoo. Ajuns în această fază era firesc să încerc să interpretez fiecare rezultat în parte.

În cadrul testului 3D, Voodoo 2 domină clar, valorile celor două componente nefiind însă la o distanță foarte mare una de cealaltă, decât în cazul frecvenței de umplere și de reprezentare a poligoanelor. Aici Voodoo 2 își arată cu adevărat puterile, demonstrând clar că este capabil de a reprezenta imaginile mai fluid. Oricum, diferențele nu se pot sesiza cu ochiul liber.

Fiecare set de cipuri Voodoo conține două cipuri diferite: TexelFX și PixelFX. Voodoo a adus ceva îmbunătățiri la cele două cipuri, mărindu-se astfel performanțele grafice. Pentru a crește și mai mult performanțele, pe o singură placă pot fi puse chiar mai multe cipuri, cum este de exemplu cazul produselor Obsidian, distribuite de Quantum 3D, care folosesc 2 cipuri PixelFX și 4 cipuri TexelFX. Sigur că aceste plăci sunt highend și nu sunt accesibile decât unui număr redus de utilizatori. În cazul plăcii testate de redacția LEVEL, unei plăci 3Dfx îi mai poate fi atașată printr-un cablu plat încă una. Un calculator poate fi astfel dotat cu două plăci 3Dfx. Acest lucru se recomandă numai utilizatorilor care folosesc PC-ul pentru a crea animații și poze 3D. Sigur că în acest caz performanțele 3D sunt practic de neimaginat, fiecare imagine tridimensională putând fi reprezentată de câteva zeci de ori mai rapid. Prețul de 380 de USD e totuși un pic cam ridicat pentru performanțele oferite comparativ cu plăcile cu set de cipuri Voodoo, la ora actuală acestea comercializându-se la un preț de aproximativ 150 de USD. Este normal că cine vrea calitate trebuie să plătească mai mult, însă mulți utilizatori preferă să achiziționeze un produs care costă mult mai puțin și care are performanțe foarte apropiate de un produs care este de cel puțin de două ori mai scump.

Mr. President





Producător: Creative Labs
Ofertant: IMA Infoconsult
Tel.: 01/ 6424197; 01/2503605
Fax: 01/ 6422218

Noua eră a jocurilor!

Acum un an, Immersion Corporation anunța lansarea unui produs capabil de a „trăi". Force FX se numără printre aparatele care pot aduce jocurilor mai multă viață.

Industria jocurilor pe calculator a fost la un moment dat uimită de realizarea casei Immersion: un joystick care putea da jocurilor mai multă viață. Folosind o serie de motorașe și cipuri speciale, joystick-ul este capabil de a prelua informații din joc și de a le transpune în mișcări. Oricum, pentru ca joystick-ul să poată funcționa este necesar ca și jocul respectiv să suporte tipul aparatului. Titlurile care suportă joystick-urile force-feedback sunt destul de numeroase. Iar acesta este numai începutul! În scurt timp se preconizează că aceste joystick-uri vor deveni un standard, astfel încât vor fi suportate de majoritatea jocurilor.

Jocurile capătă viață

I-Force este așadar noul standard după care producătorii vor realiza jocurile de acum încolo. În câteva cuvinte lucrurile s-ar putea caracteriza cam așa: când folosești un joystick I-Force pentru a pilota o navă spațială, impactul cu asteroirzii nu este numai afișat pe ecran, ci, SLAM, șocurile se vor simți și în manetă. Totuși, de cât de bine sunt transpuse acțiunile din joc depinde în cea mai mare parte de soft-ul folosit de joc. Cu cât acesta este mai performant, cu atât joystick-ul va crea senzații mai „*adevărate*".

Tehnologia I-Force a fost licențiată la majoritatea producătorilor de joystick-uri, printre aceștia numărându-se și CH, producătorul lui Force FX.

Primul lucru pe care-l remarci este greutatea acestuia. În momentul în care deschizi cutia ai impresia că vezi cel mai mare joystick construit vreodată. Înainte de a-l pune pe masa de testare a trebuit să fac ceva spațiu pe biroul meu aglomerat (lucru care mi-a prins bine de altfel). Deși ocupă un spațiu de depozitare mare, Force FX are un design reușit și poate asigura un confort deosebit. Maneta este ușor de manevrat, în afară de cazurile în care forțele gravitaționale își fac de cap. Cele opt butoane sunt amplasate în așa fel încât se pot accesa cu ușurință. În general, aparatul face impresia de a fi bine construit, având componente solide, care pot asigura o viață îndelungată. CH mai livrează odată cu aparatul în sine și două jocuri: Warbirds și Rocket Jockey. Primul a avut un succes destul de mare, fiind un simulator de zbor bine realizat. Rocket Jockey este un joc mai puțin cunoscut, fiind însă destul de bine conceput.

Pentru a putea folosi joystick-ul trebuie ca mai întâi acesta să fie conectat la gameportul de pe placa de sunet și apoi trebuie găsit un port serial liber. Prin portul serial, Force FX preia informațiile din jocuri și le transpune în mișcări. Acest lucru poate deveni o problemă destul de serioasă pentru unii, deoarece mouse-ul este de obicei conectat pe COM 1 (conectorul serial al joystick-ului este cu 9 pini, la fel cu al mouse-ului). Problema se poate rezolva însă foarte simplu folosind un adaptor 9-25 pini sau deconectând pur și simplu mouse-ul. În plus, din pachet mai face parte o dischetă care conține drivere pentru Windows 95 și DOS. Tot pe aceasta se mai află și un program prin care se permite testarea aparatului. Un program demonstrativ, destul de drăguț realizat, vă poate dovedi de ceea ce este în stare Force FX. O bilă bidimensională sare pe o platformă reprezentată printr-o linie. Aceasta din urmă este însă flexibilă și acționează asupra bilei ca un resort. Totul pare simplu până când îți dai seama că impactul bilei cu această suprafață este reprezentat de joystick prin mișcări bruște ale manetei. Este o senzație destul de plăcută, ca și cum chiar ai ține în mână acea bilă.



Deși Force FX este voluminos, are un design plăcut și asigură un confort deosebit în timpul jocurilor. Maneta mare, dotate cu opt butoane, se poate manevra cu ușurință, în afară de cazurile când nici măcar cu amândouă mâinile nu mai ai nici o șansă să stăpânești mișcările bruște ale manetei.

What about the games?

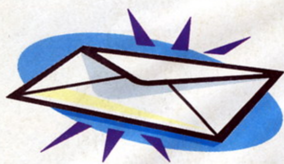
Lista jocurilor care suportă Force FX este destul de lungă la ora actuală. Iar în curând se preconizează că fiecare producător de jocuri care se respectă va realiza jocurile cu suport I-Force. Oricum, pentru a vedea cum funcționează Force FX și în cadrul jocurilor am folosit jocul Air Warrior II. Acesta, deși este un joc cu o grafică slăbuță, dispune de un soft pentru tehnologia I-Force foarte bine realizat. Efectiv uneori se mișca masa cu totul. Un adevărat chin pentru săracele flori care erau prin apropiere. La un moment dat îmi puneam reale probleme dacă nu cumva o să se rupă joystick-ul cu totul. Dar m-am liniștit repede la gândul că dacă se va strica nu o să am de plătit decât vreo 210 USD. O nimica toată, mi-am zis (deși cam transpirasem la auzul prețului). OK, trecând acest lucru cu vederea am realizat că feelingul este TOTAL. Jocurile capătă astfel cu adevărat o caracteristică deosebită. Realitatea este astfel chiar transpusă în PC!

Dacă joci Descent 2 lucrurile se complică enorm de mult. Dacă inamicii sunt numeroși și trag în tine cu toții atunci vei avea reale probleme de a-i nimeri, deoarece fiecare lovitură dată de dușmani este resimțită de gamer printr-un șoc puternic al manetei. Astfel, aparatul poate deveni la un moment dat destul de stresant. Nici nu știți ce înseamnă să stai așa liniștit și dintr-o dată maneta să se miște brusc și puternic. E o senzație pe care o mai întâlnești numai când vizionezi un film de groază.

CH a realizat un produs cu adevărat interesant, fiind un lucru care n-ar trebui să lipsească din casele piloților de PC. Între timp tehnologia I-Force a avansat, ajungând la cea de-a doua versiune a sa. Dacă evoluția acestei tehnologii va continua în acest ritm, probabil că în curând o să ne putem delecta cu o adevărată uzină de produs senzații tari.

Mr. President

Producător: CH Products
Ofertant: IMA Infoconsult
Tel.: 01/ 6424197; 01/2503605
Fax: 01/ 6422218
Preț cu TVA: 210 USD



Întrebările cititorilor

Zota Teodor, Călăraşi

Salut Teo!

Uite că ţi-am răspuns în ciuda îndoielilor tale. Îţi dăm dreptate în ceea ce priveşte descrierile de jocuri. Încercăm să satisfacem toate gusturile cât mai bine, de la 1st person-uri la quest-uri. Cerinţele jocurilor sunt, într-adevăr, în continuă creştere iar în ziua de azi, un gamer român nu-şi permite să facă upgrade-uri la nefârşit. Situaţia nu e mai colorată nici peste hotare! Sperăm că vei găsi resursele necesare unui upgrade şi va trebui să te interesezi la firmele din oraş pentru preţurile componentelor. Un sistem cât de cât acceptabil ar putea fi un P133 cu 16Mb RAM (jocurile se vor mişca şi aşa foarte încet, ex. Quake II). Sperăm să ne mai scrii şi în viitor. Bye!

Iacob Romică, Constanţa

Bună!

Ne bucură faptul că aţi reuşit să organizaţi un Level fan club acolo la Năvodari. În viitorul apropriat sperăm să rezolvăm şi problema abonamentelor. Ne-a făcut mare plăcere să vedem astfel de iniţiative ale cititorilor noştri, ţineţi-o tot aşa! Salut!

Andrei Gabriel, Suceava

Salve!

În primul rând îţi mulţumim pentru scrisoare. În al doilea rând jocurile full sunt foarte greu de obţinut. Drepturile de autor costă de obicei enorm aşa că ne bucurăm să vă oferim de obicei orice ne stă la îndemână pentru a vă face fericiţi. În ceea ce-l priveşte pe Indianu' nu mai lucrează aici dar poate te vom ajuta noi. Pentru programul de grafică adresează-te redacţiei Chip. Ciao!

Adi, Braşov

Salutare!

Am înţeles că eşti un jucător pasionat dar unul care caută cheat-uri peste tot. Cheaturile care sunt „cam vechi" au fost căutate de mai mulţi gameri şi am decis să le includem în paginile noastre. Ne-am interesat şi noi asupra unui cheat pentru Dungeon Keeper şi am aflat că în versiunea Beta dacă apeşi pe Enter-ul de la keypad poţi accesa un meniu de cheat-uri. Bye!

Ceaprazaru Valentin, Bucureşti

Hi!

Mersi pentru că ne-ai scris. Am luat în seamă propunerile tale dar în ceea ce priveşte conţinutul CD-ului trebuie să-ţi spunem că acesta nu depinde în totalitate de noi. Pe curând!

Topul jocurilor

And the winner is...

Precum am promis iată şi ce aţi ales voi pentru topul acestei luni...



1. **Tomb Raider II**
2. **Dark Reign**
3. **Age of the Empires**
4. **Quake 2**
5. **Total Annihilation**

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacţie:
Gabriela Muntean

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu')
Sergiu Zichil
(Sergio)

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică şi DTP:
Sorin Gruia

Machetare şi label CD:
Adrian Popa

Marketing şi publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuţie:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacţiei:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Braşov

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Braşov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

Pregătire Filme:
Magazin Holding Kft
Budapesta, Ungaria

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

Topul cititorilor

Întrebarea este simplă: Ce vă place în această lună domnilor? Completaţi talonul de mai jos şi trimiteţi-l pe adresa redacţiei noastre. Fiecare număr va conţine un top al jocurilor jucate de jucătorii jucăuşi din jucăuşa Românie.

1. ____________
2. ____________
3. ____________
4. ____________
5. ____________
6. ____________
7. ____________
8. ____________

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revis-tei LEVEL:068/150.886; 068/153108. Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!



 tău merge ca o  ?

Ai nevoie de   

ca să meargă ca un  ?

Îți dorești și un  ?

Atunci e  !

Ai nevoie de CHIP